

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL
COLEGIO DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

PLANTEL VALLEJO



CONCEPTOS BÁSICOS PARA REALIZAR UN DIBUJO ARTÍSTICO

Cuaderno de trabajo para la asignatura de Taller de Expresión Gráfica I, quinto semestre.

CARLOS VILLEGAS MACIEL

Profesor de Carrera Titular “C” de Tiempo Completo, Definitivo.
Agosto de 2022

ÍNDICE.

INTRODUCCIÓN.

INDICACIONES PARA SU UTILIZACIÓN.

Este cuaderno de trabajo tiene el propósito de introducirte a este campo tan amplio que es el lenguaje gráfico, donde los procedimientos y las técnicas de dibujo te pondrán en contacto con la imagen, a través de estrategias de aprendizaje que le dan nuevas finalidades al dibujo, colocándolo como una actividad específica para que adquieras medios de expresión que puedas aplicar en tu ambiente escolar, familiar, social o laboral, conociendo y comprendiendo la función que realizan todas las imágenes gráficas que llenan ese ambiente y lo más importante es que tu puedas ser un creador de esas imágenes, por lo que la enseñanza del dibujo tiene un lugar muy importante dentro de la formación de las cualidades sensibles de cada individuo.

En este material didáctico encontrarás estrategias de aprendizaje que te van a permitir llevar a la práctica los conceptos, ideas y procedimientos técnicos que hacen posible la realización de una obra gráfica, es importante mencionar que además de conocer los instrumentos y materiales que inducen a la creación artística, se encuentran los elementos de la composición, así como las técnicas de representación gráfica de los objetos que te rodean, mostrando su volumen y su sombra, elementos que permiten el desarrollo de la creación, a causa de la multiplicidad de posibilidades de expresión, de orden y de disposición que puedes darle a dichos objetos.

Las actividades para desarrollar están divididas en tres unidades, de acuerdo con el programa de la asignatura de Taller de Expresión Gráfica I. La primera unidad tiene como propósito que puedas expresar tus propias ideas por medio de la imagen, para lograrlo, recibirás un curso de iniciación al dibujo, con acentuada orientación artística, en donde comprenderás el proceso de construcción de la imagen gráfica, ya que es importante considerar que sin este apoyo sería difícil la realización de los aspectos prácticos con un óptimo desempeño. Para lograr lo anterior, aplicarás la técnica del boceto para la representación de la forma, después emplearás el claroscuro para lograr su volumetría, así como los recursos que nos ofrece la perspectiva, como método de dibujo. Termina esta unidad con la representación gráfica de la figura humana, como un elemento que posee volumen y en donde inciden los problemas de la luz y la sombra.

En la segunda unidad conocerás la composición y los elementos que la integran, como parte fundamental del lenguaje gráfico, con el propósito de hacer un estudio de los elementos que forman parte del lenguaje visual, los cuales están organizados en tres grandes áreas, los elementos conceptuales, en donde se analiza el formato, el punto, la línea, el plano y el volumen; los elementos visuales, que se refiere a la forma, tamaño, color y textura; y los elementos de relación, que corresponde a los términos de dirección, posición, intervalo, ritmo y armonía, simetría y asimetría, así como la importancia de la sección áurea.

En la tercera unidad distinguirás las características y cualidades que distingue a cada manifestación artística, analizando en todo momento el proceso comunicativo entre la obra y el espectador, un proceso en el cual se presentan las diferentes expresiones que le han dado a la imagen, dentro de una realidad concreta y cambiante. Este tema tiene el propósito de exponer una breve información que te permita comprender las diferentes formas que ha encontrado el artista para representar su realidad, como los diferentes sentimientos e ideas que han surgido de los movimientos sociales, políticos, económicos, religiosos, entre otros, y que ha podido representar a través de la imagen, siendo ésta un medio de expresión que te proporcione argumentos con los que puedas comprender y valorar lo que el artista transmite, lo que te ayudará a realizar un análisis crítico de toda obra gráfica, como parte de los valores culturales de una comunidad, en particular, o de toda una época, en lo general. Para adquirir el aprendizaje anterior, es necesario que tengas una visión de toda clase de imágenes, conocer toda clase de estilos y los propósitos que les dieron origen, todo ello desde un enfoque comunicativo, es decir, que es lo que la obra gráfica o pictórica quiere transmitir. Así, la imagen se convierte en un objeto de conocimiento y para llegar a él, como forma de trabajo permanente, deberás establecer relaciones entre las diferentes partes de la obra pictórica, así como sus particulares significados, interpretar aquello que las imágenes expresan, a comparar las diferentes formas de lenguaje que puedes encontrar en los estilos pictóricos y, sobre todo, a comprender las diferentes formas de ver el mundo.

Todos estos aspectos son la base para la realización de cualquier tipo de imagen visual, para que de esta forma tengas los conocimientos necesarios para desarrollar en tus propios dibujos una técnica que, unida a la creatividad, te ayude a expresar tus sentimientos, ideas o pensamientos en una forma amplia. De esta manera dejarás de ser un simple observador de esa inmensa cantidad de formas, para convertirte en un activo decodificador y productor de mensajes gráficos. Los ejercicios y problemas gráficos que presenta este cuaderno de trabajo serán los instrumentos de observación y comprobación de las tareas, procesos y productos que muestren el desarrollo de los aprendizajes relevantes que vas adquiriendo, así como el desarrollo de tu capacidad de observación, comprensión y habilidad técnica en la elaboración e interpretación de la actividad solicitada, sin olvidar que la realización práctica de los principios que fundamentan la enseñanza del dibujo, se resolverán de acuerdo con el orden técnico que presenta la estrategia, debes tener presente que por muy simples que parezcan los ejercicios o problemas, no dejan de tener importancia en la educación como elementos de formación cultural y artística.

Las estrategias de aprendizaje no tienen la intención de ser una serie de normas que te obliguen a seguir una determinada técnica o estilo de dibujo; tampoco encontrarás una lista de fórmulas y materiales que te lleven a la realización mecánica de ejercicios, impidiéndote con esto aplicar tus propias ideas y sentimientos. La aplicación de una técnica estará condicionada a las características de la idea que desees expresar; sólo tienen la intención de ser un medio que te facilite la expresión gráfica de la imagen. De esta manera, tendrás total libertad para estructurar ideas y expresarlas por los medios más adecuados a tu habilidad y facultad de comprensión, asesorado por este cuaderno de trabajo en los problemas técnicos y en los conceptos que sean difíciles de aplicar a tus propias imágenes. Todo ello, en un sentido más amplio, es lo que significa la palabra taller, que asociada con las de expresión gráfica, te permitirá comprender que la labor más importante que se realizará en cada actividad es la de desarrollar las habilidades y capacidades de comprensión y elaboración de mensajes a través de la

imagen, adquiriendo no sólo conocimientos sino, lo más importante, ponerlos en práctica utilizando razonamientos bien fundamentados, describiendo fenómenos, utilizando experiencias, reflexiones sobre hechos o sucesos reales, en síntesis, es la aplicación de todos los elementos que la propia información que irás reuniendo y que te ayudará a construir tu propio proceso de comunicación, analizando la relación entre emisor, mensaje y receptor.

La asignatura de Taller de Expresión Gráfica I tiene como enfoque didáctico el de considerar que al conocimiento se llega a través de la experiencia y de la conjunción entre teoría y práctica mediante el desarrollo de habilidades, uso de instrumentos, manejo de materiales y técnicas gráficas. La construcción del conocimiento no estará limitada únicamente a las ideas que se presenten en clase, sino, que también, serán de gran utilidad las visitas, de manera personal o por Internet, a museos, galerías, talleres gráficos, espacios publicitarios y a todas aquellas actividades que posibilitan la apertura a la información y formación artística.

Por último, la evaluación, al formar parte integral del proceso educativo, requiere continuamente de la verificación de alcances y limitaciones encontradas durante el proceso y en la dosificación de tareas. Por lo tanto, esta evaluación tendrá que verificar tu participación y compromiso en este proceso y cotejar si los aprendizajes se han llevado a cabo, por lo tanto, las actividades de aprendizaje que se presentan en cada tema, la aplicación y manejo de los materiales e instrumentos que se necesitan para llevarlos a su realización, tendrán que valorarse para llegar a una evaluación lo más concreta posible en donde los aprendizajes son el resultado de la práctica constante de la construcción y significación del lenguaje gráfico.

En este cuaderno de trabajo encontrarás dos formas de evaluar los aprendizajes que presenta cada unidad didáctica, el práctico, que comprenderá la realización de todos los ejercicios, dibujos y procesos gráficos que se solicitan en cada tema, y el aspecto teórico, en el que se valorarán las respuestas que des a las preguntas que encontrarás en los exámenes escritos o reactivos que se presentan al finalizar cada unidad.

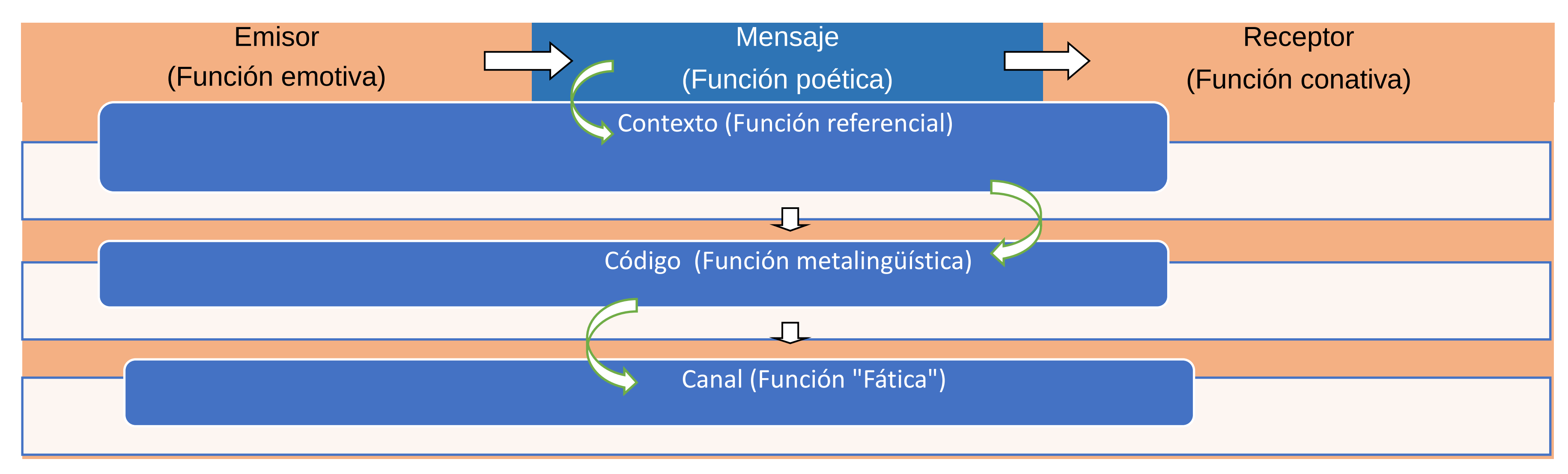
La asignatura de Taller de Expresión Gráfica I, precisamente por su carácter de taller, contempla darle un mayor peso en la evaluación a la práctica que a la teoría. La calificación numérica la podrás obtener sumando los resultados obtenidos en las pruebas escritas que se presentan al final de cada unidad temática para los temas tratados teóricamente y para las actividades de aprendizaje se aplicarán rúbricas para cada unidad. Las normas para evaluar los dibujos realizados serán: ORIGINALIDAD, CALIDAD, PRESENTACIÓN, LIMPIEZA Y PRECISIÓN EN EL TRAZO, aspectos que estarán mencionados en cada actividad de aprendizaje, además de cumplir con los propósitos de cada unidad y del tema en particular que se haya solicitado en cada ejercicio o tarea.

UNIDAD 1. INICIACIÓN AL DIBUJO ARTÍSTICO.

IMPORTANCIA DE LA EXPRESIÓN GRÁFICA.

- FUNCIÓN COMUNICATIVA DE LA IMAGEN

La obra gráfica es creada por el dibujante, la cual es percibida por un espectador; esta imagen pertenece al lenguaje del tipo no verbal, entre las que se encuentran la estampa, la pintura y la fotografía, por mencionar las más representativas. Para poder comprender, valorar o apreciar determinada imagen es necesario decodificarla, esto significa realizar una lectura que descifre adecuadamente la intención de su mensaje. Roman Jakobson[1] (1960) utiliza el siguiente esquema de comunicación: emisor, receptor, código, mensaje, contexto y canal, que te ayudará a conocer de mejor manera como interactúan estos elementos en una situación comunicativa.



[1] Lingüista y filólogo ruso autor del modelo de la teoría de la comunicación.

La función emotiva es cuando el dibujante o pintor quiere expresar una idea de algún suceso que él vive o lo viven otras personas; la función poética es crear imágenes generalmente estéticas o producto de un sentimiento. La función conativa es cuando se establece una relación entre el emisor y el receptor, a través de la imagen, en ocasiones el espectador se identifica con lo que ve en la obra. En la función referencial las imágenes te remiten al tema principal de la obra, a través de la correspondencia que hay entre las figuras. La función metalingüística determina el significado de las imágenes, mientras que la función fática es el de encontrar la relación que existe entre las figuras que participan en la obra y con el tema central, lo que permitirá una mejor comunicación entre el emisor, mensaje y receptor. Observa el siguiente ejemplo:



Dibujo realizado en el Taller de Expresión Gráfica

Función emotiva: El autor transmite una imagen del futuro tan dramático que le espera a la humanidad sino se cuida el medio ambiente.

Función poética: Tal vez expresa un sentimiento de melancolía, de tristeza, por la ausencia del ser humano.

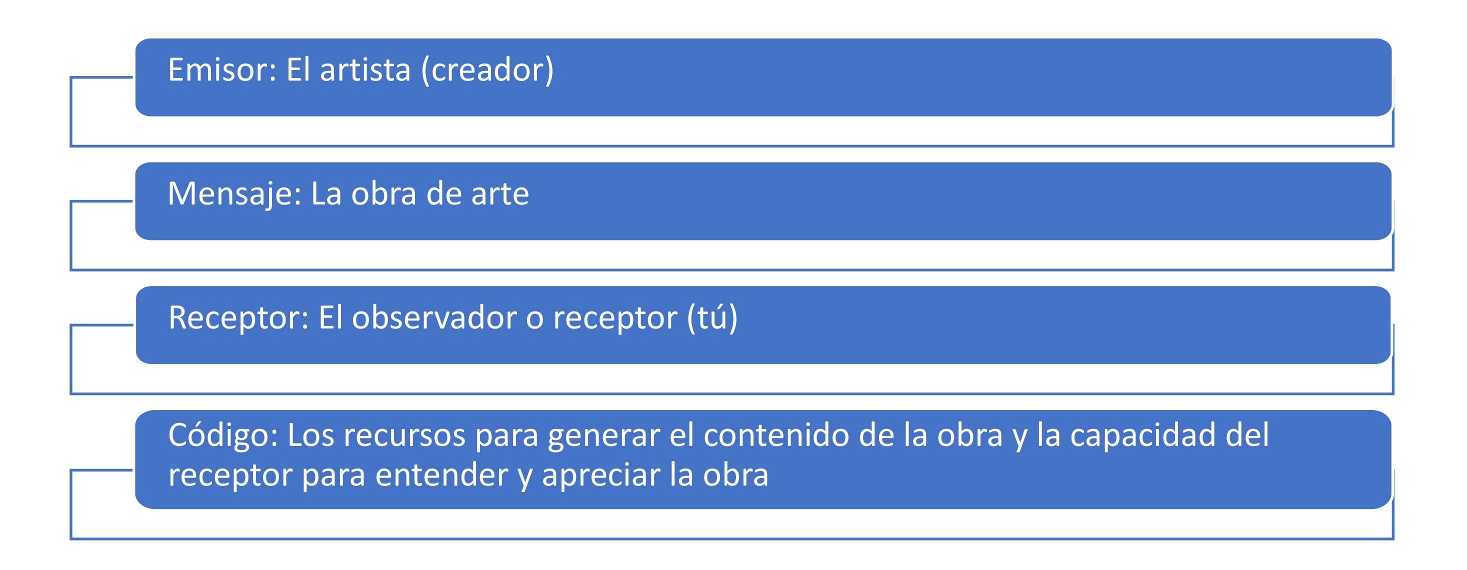
Función conativa: Esta imagen te hace recapacitar en el futuro que le espera a la humanidad si no se llevan a cabo acciones para evitar la contaminación, de diferentes formas, que se está llenando el planeta.

Función referencial: Consiste en determinar la relación que tienen las figuras con el tema principal de la obra.

Función metalingüística: Debes de encontrar el significado de las figuras. (Ícono) Una máscara que representa a la humanidad; (Índice) el contorno de edificios y fábricas sacando humo; (Símbolo) representación de las nubes con ciertos tonos de gris; una tierra árida, desértica.

Función fática: Lo que te comunica este dibujo es que la vida humana, la flora y la fauna han desaparecido por causa de la contaminación de las grandes ciudades.

Acha[2] (1994) explica que la función comunicativa de una obra gráfica consiste en apreciarla, lo que equivale a entablar un diálogo con ella, observando con mayor detenimiento las figuras que participan en el dibujo y encontrar los significados que le dio el autor. También señala los elementos comunicativos que participan en una obra gráfica con el siguiente esquema:



En la obra gráfica tienes que encontrar por qué el artista dibujó o pintó determinadas figuras (representación de personas, de objetos, animales, plantas, frutos, etc.), cuál es el mensaje que quiere comunicar por medio de estos signos visuales, imágenes que determinan un lenguaje visual, en donde tienes que ubicar la función de cada figura, si corresponde a la disposición de un ícono, un índice o de un signo, figuras que, como ya se mencionó anteriormente, permiten la reflexión del pensamiento y el intercambio de ideas. El lenguaje visual es un sistema que te permite representar la realidad a través de imágenes, las cuales constituyen un cuerpo de datos que se transmiten o se reciben en diversos niveles de la comunicación de ideas hasta la expresión artística (Dondis[3], 2011), por tanto, puede ser descriptivo o abstracto, esto siempre y cuando el observador sea capaz de identificar algunos significados o referencias culturales.

[2] Analista de los conceptos básicos de las artes plásticas en su obra “Expresión y apreciación artística”.
[3] Autor de la teoría del lenguaje visual en su obra “La sintaxis de la imagen”.

Acha agrega que la obra de arte posee tres funciones comunicativas o apreciaciones que aparecen en el sentido connotativo o significado personal del receptor, producido por nuestras asociaciones sobre el contenido de la obra, estos se distinguen por: la temática, la estética y el estilo pictórico.

- El tema: es el significado que se le atribuye a la figura o figuras en su conjunto o aquello que se aprecia a simple vista, estos se pueden desarrollar hacia: lo histórico, mitológico, religioso o científico.
- Lo estético: es el efecto sensitivo que producen las figuras, formas y trazos en el espectador, estas características se pueden distinguir como la belleza, la fealdad, lo sublime, lo horroroso, lo cómico, lo trágico, lo épico, lo común, lo novedoso o vanguardista que se demuestra en la obra gráfica.
- El estilo pictórico: Es el lenguaje con el que se expresa un artista en un tiempo o lugar determinado, también conocido como estilo que se expresa por medio de formas, técnicas y colores dominantes en la obra gráfica, lo cual requiere conocimientos históricos para alcanzar una mejor lectura de esta.

• FUNCIÓN EXPRESIVA DE LA IMAGEN

Este tema tiene la intención de presentar las formas que ha encontrado el artista para representar su realidad, sentimientos e ideas que han surgido de las experiencias vividas, por lo que para poder conocerlas debes interpretar aquello que las imágenes te dicen y distinguir las diferentes formas de ver su mundo, lo cual contribuirá a desarrollar en tus dibujos o pinturas tu propia visión.

La función expresiva de una imagen gráfica presenta el estado de ánimo del emisor, es decir sus sentimientos, los cuales pueden mostrar actitudes positivas o negativas, producto de las experiencias que vive tanto en lo interior como en lo exterior, por ejemplo, puedes ver en un dibujo o pintura un personaje que vive un momento feliz, o, por el contrario, un personaje que está triste, molesto o agresivo. Por medio de estos elementos puedes identificar los rasgos expresivos que participan en una obra gráfica, un lenguaje que simboliza las diferentes actitudes que presenta el ser humano, en el que también puedes encontrar los esquemas antes mencionados de Roman Jakobson, pero desde un enfoque expresivo.

Al observar una obra gráfica debes de encontrar la función que realiza el emisor, el tema, el código, que menciona Juan Acha, que se refiere a los recursos para generar el contenido de la obra y la capacidad del receptor para entender y apreciar el cuadro, así como establecer las semejanzas del personaje con algún hecho real, para ser considerado como un ícono; cuál es la relación de parecido entre lo representado con el suceso verdadero, para establecer el índice; determinar si los significados

que le dio el emisor a sus figuras o personajes corresponden a los mismos significados que tú les diste, para ser considerados como un símbolo.

Analiza el dibujo que se presenta a continuación:



Dibujo realizado en el Taller de Expresión Gráfica

Función emotiva: El dibujo expresa un sentimiento, tal vez de un problema interno, alguna frustración o trauma de la autora o de alguna persona en especial.
Función poética: El tema corresponde a una concepción particular y subjetiva de la belleza.
Función conativa: La relación entre el emisor y el receptor se da si los dos tienen o viven esta experiencia, es lo que se conoce como una expresión activa. Si no hay esta relación el receptor tendrá una expresión pasiva, es decir, una actitud contemplativa, de observador.
Función referencial: Se analiza el vínculo que existe entre los personajes con el tema que expresa el dibujo. El rostro de una mujer joven; una figura con el rostro oculto por su propio cabello; unas mesas y unas sillas.
Función metalingüística:
Significado de las figuras. (Ícono) Una jovencita sentada en una silla ocultando su cara, por el ambiente que le rodea puedes pensar que es una estudiante. (Índice) El rostro de una mujer que representa el concepto de belleza. (Símbolo) El dibujo de unos muebles y sillas que dan la idea que se encuentra en el salón de una escuela.
Función fática: La interpretación que posiblemente puedes hacer de estos elementos es que hay una jovencita en un salón de clases, con el rostro oculto porque se siente, psicológicamente, fea y se imagina a ella como una mujer bonita.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.

Las actividades de aprendizaje tienen como propósito el de crear experiencias donde puedas aplicar los conocimientos que vas obteniendo de cada tema estudiado, imaginando las cosas que puedes realizar, ejercicios que puedes desarrollar, los materiales que vas a necesitar y las formas de cómo llevar el proceso de la evaluación, a fin de comprobar, en primer término, si las actividades te permitieron ejercitar el tipo de aprendizaje señalado por los objetivos, así como también determinar el grado de comprensión alcanzado de los contenidos temáticos que presenta el programa de la asignatura.

En la medida que la actividad de aprendizaje te provoque dudas, preguntas, buscar las relaciones entre los contenidos y lo que quieres realizar, se puede decir que estás accionando sobre el objeto de conocimiento. Si por el contrario te limitas a repetir datos o procesos, memorizando la información sin reelaborarla, significa que no estás aprendiendo.

Por todo lo anterior, tomando en cuenta los elementos que contempla el programa indicativo de la asignatura, lleva a cabo la siguiente secuencia de aprendizaje siguiendo las instrucciones que cada etapa te solicita.

Primer paso. - Analiza la siguiente obra gráfica y anota en tu cuaderno las respuestas que se te solicitan en el cuadro de la derecha, te puedes apoyar con la información presentada anteriormente.

Segundo paso. – En clase expondrás a tus compañeros las respuestas que diste al dibujo analizado, valorando los puntos de vista y la justificación o motivo de dichas respuestas.

Tercer paso. –Para terminar, realizarás un resumen de las ideas principales que se presentaron en clase y que contribuyeron al análisis de la obra gráfica.

Analiza los elementos gráficos que intervienen en la siguiente obra y contesta las preguntas de acuerdo a las indicaciones antes presentadas.



Dibujo realizado en el Taller de Expresión Gráfica

1 ¿Este dibujo tiene la función comunicativa o expresiva?

Describe las siguientes funciones que hay en esta obra.

2 función emotiva:

3 función poética:

4 función conativa:

5 función referencial y
función metalingüística:

Significado de las figuras.

6 ícono

7 índice

8 símbolo

9 función fática:

EVALUACIÓN: Este ejercicio funciona como un instrumento de evaluación, ya que te permitirá conocer el grado de conocimiento alcanzado, a través de la búsqueda, análisis y exposición de la información correspondiente al tema tratado.

ELEMENTOS BÁSICOS DEL DIBUJO DE IMITACIÓN Y SUS MATERIALES

- **IMPORTANCIA DE LA OBSERVACIÓN EN EL INICIO DEL DIBUJO.**

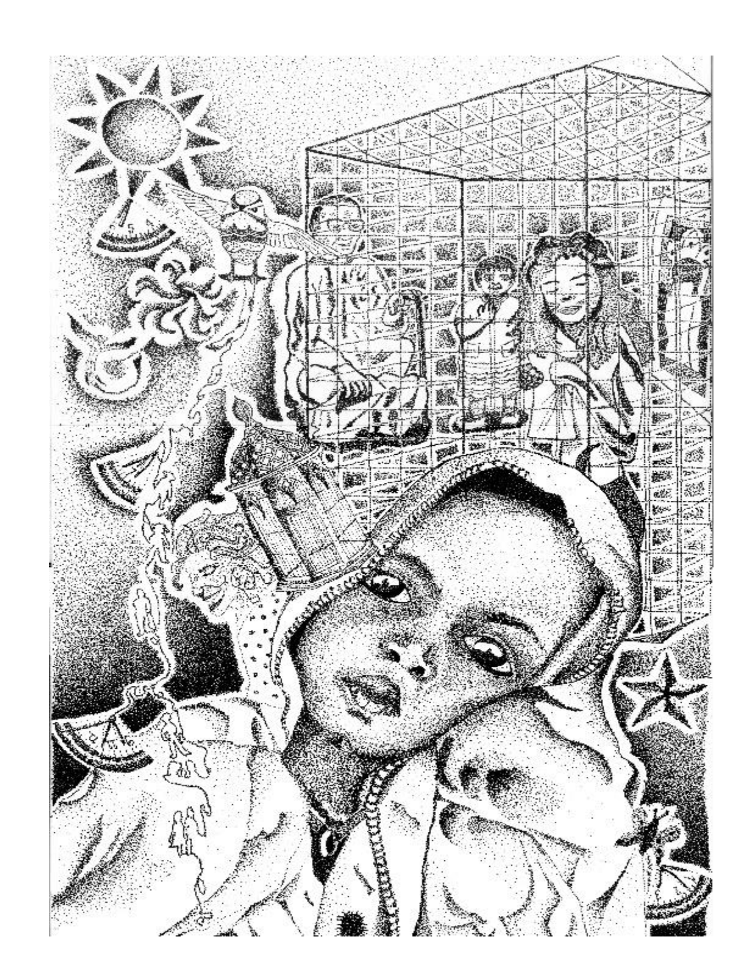
Para aprender a dibujar es necesario también aprender a observar, es estudiar cuales son las formas que distinguen a una figura de las demás, por ejemplo, que líneas, contornos, tonos o colores representan el agua, la tierra árida, la vegetación, la textura de la piel, las plumas de un ave, todo lo anterior es parte de lo que se llama el medio ambiente natural, ya que también existe el medio ambiente artificial formado por las casas, edificios, calles, avenidas, puentes, automóviles, trenes, aviones, muebles, vestimenta, etcétera. Todos estos elementos tienen una razón de estar en el dibujo y su importancia está determinada según el **plano** y el **ambiente** donde se encuentren.

PLANO: Existen varios planos en la obra gráfica, observa el dibujo de la derecha.

Primer plano: aparece un rostro que ocupa la mitad del espacio, es la figura principal.

Segundo plano: determinado por personajes que aparecen con un menor tamaño. Un ambiente en donde se aprecia una estructura en perspectiva (técnica que produce una sensación de profundidad).

Tercer plano: se presentan figuras representativas del sol y un ave que están en la lejanía.

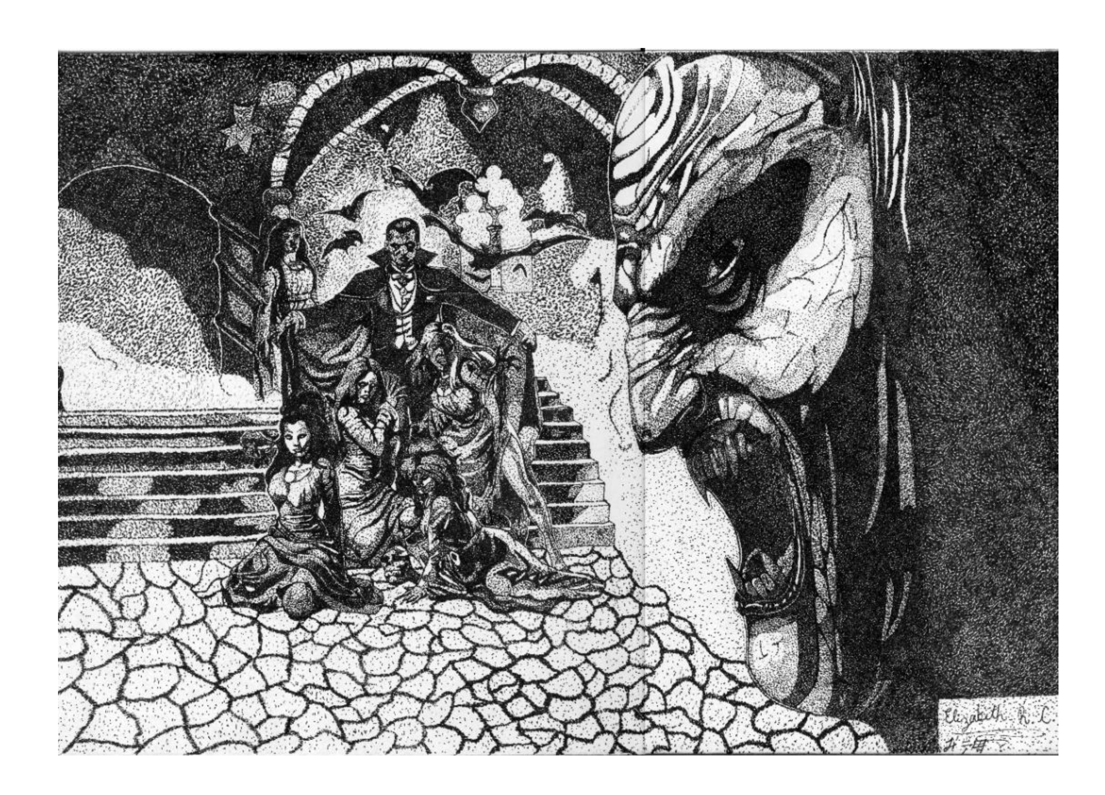


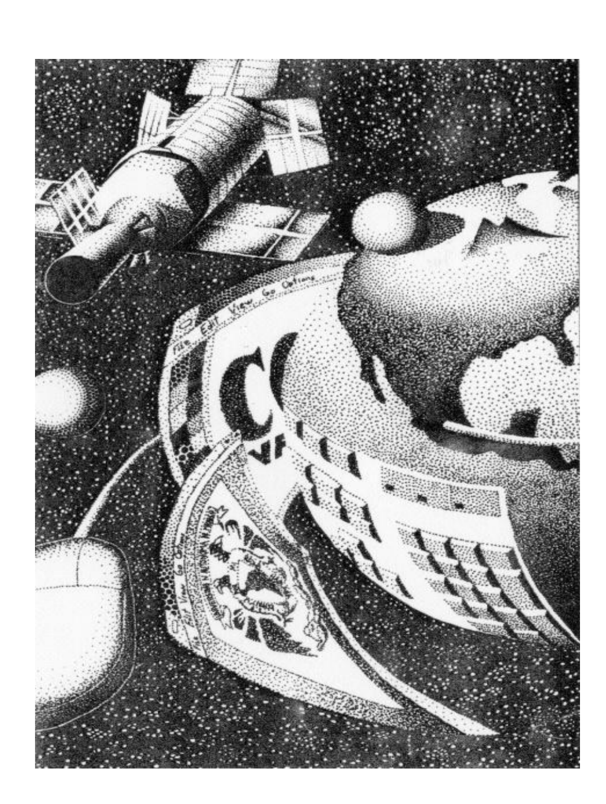
Dibujo realizado en el Taller de Expresión Gráfica

AMBIENTE: Determina el espacio donde se mueven los personajes o están ubicados los objetos. Existen dos tipos de ambiente, el **interior** y el **exterio**r.

Interior: Generalmente los personajes están en un espacio cerrado, que puede ser el de una habitación de una casa o edificio, pero también puede ser el de un castillo, una iglesia, una fábrica o un taller, inclusive se podría hablar de una cueva o un túnel.

Exterior: Se presentan ambientes que corresponden al campo, pero también pueden ser el de una calle, un jardín, un parque deportivo, el cielo o el espacio donde se mueve el Sol y los planetas.





Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

- **LA PROPORCIÓN**

Todas las personas, animales, plantas y los objetos tienen una forma y a su vez cada forma está compuesta de distintas partes. El ser humano, por ejemplo, tiene cabeza, tronco y extremidades y la cabeza tiene ojos, nariz, boca y orejas. Cada una de estas partes, en el conjunto de la figura humana, está colocada de acuerdo con su función y con un tamaño adecuado. Es decir, cada una de las partes del ser humano tiene las medidas que le corresponden, y todas juntas producen la forma bien proporcionada del cuerpo humano.

La proporción en el dibujo es un elemento muy importante. Por muy bien que representes cada una de las partes de la figura humana, si están desproporcionadas, la figura humana estará mal dibujada, por eso, antes de preocuparte por dibujar los detalles, tienes que calcular el tamaño de todas las figuras en su conjunto.

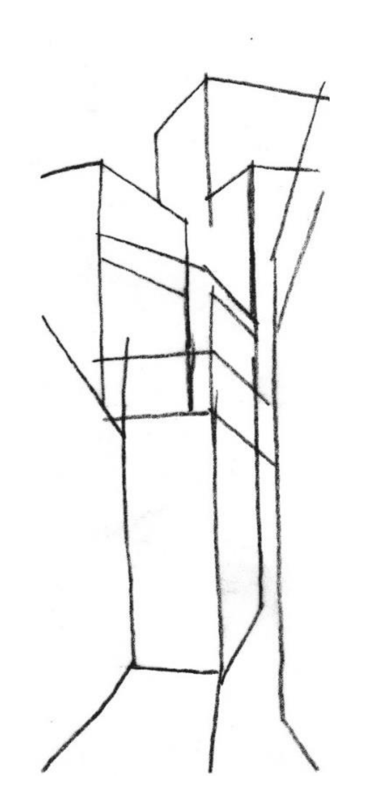
Existen varios procedimientos para iniciar el estudio de la proporción de las figuras que quieres representar en el papel o lienzo, entre los más importantes se encuentran el dibujo a mano alzada y del natural.

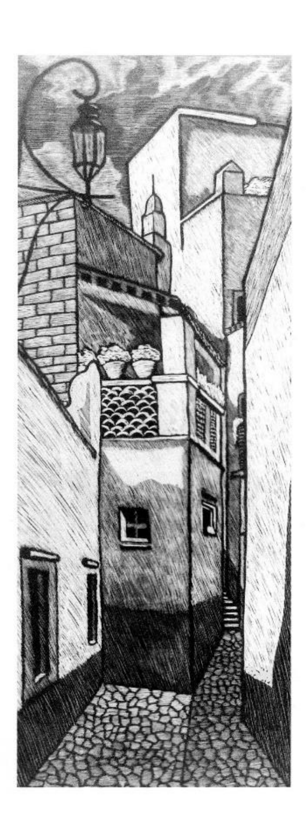
"*Un dibujo a mano alzada es el que se realiza sin apoyar la mano. Un dibujo del natural es el que se hace copiando directamente del modelo*"[4]. Para comprender mejor esta idea debes de tomar en cuenta lo siguiente, para representar por medio de un dibujo las imágenes reales que se presentan a tus ojos, producto de la observación y contemplación de las formas, puedes utilizar el dibujo del natural, también conocido como dibujo de imitación.

La finalidad de este método de dibujo es que aprendas a observar, ya que a través de este medio recibes la información necesaria para poder representar, en el papel, las características geométricas que estructuran a todo objeto significan la realización de una imagen copiando las características lineales y de claroscuro que tiene la imagen real.

En el siguiente ejemplo se presenta una foto de una conocida calle de la ciudad de Guanajuato, México, la cual funciona como modelo para la realización del ejercicio. En primer lugar, tienes que determinar el tamaño que van a tener las figuras más representativas, en este caso son los edificios, determinando su posición y el ancho de cada una de las figuras. En un segundo paso dibujarás los detalles más significativos, como son las paredes, ventanas, el balcón y la lámpara. Por último, observa en la foto los diferentes tonos que tiene cada figura y con tus lápices, de diferentes graduaciones, trata de darle los mismos grises que tiene la fotografía.

[4] http://es.wikipedia.org/wiki/Dibujo

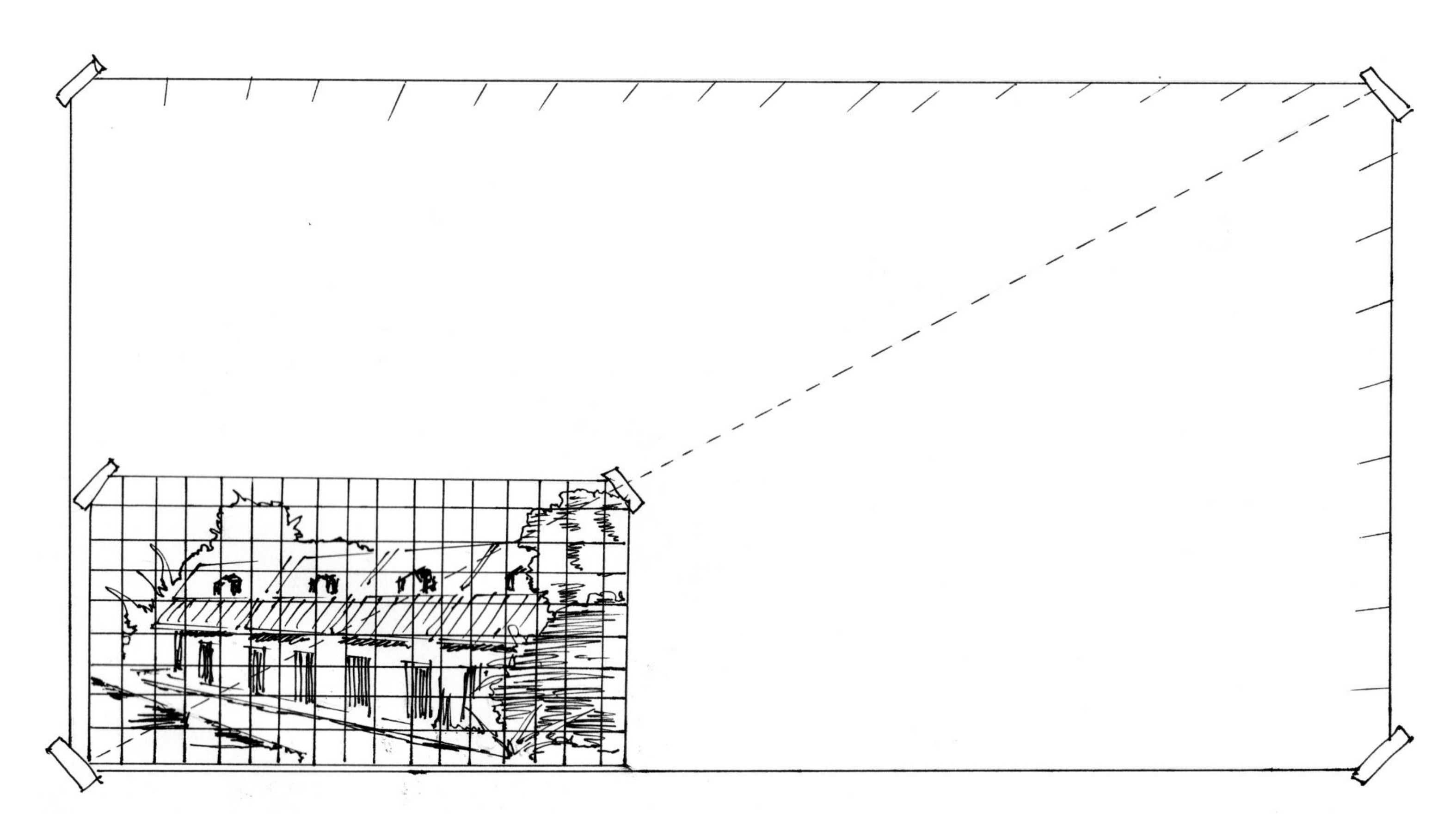





Dibujos realizados por el autor de este material didáctico

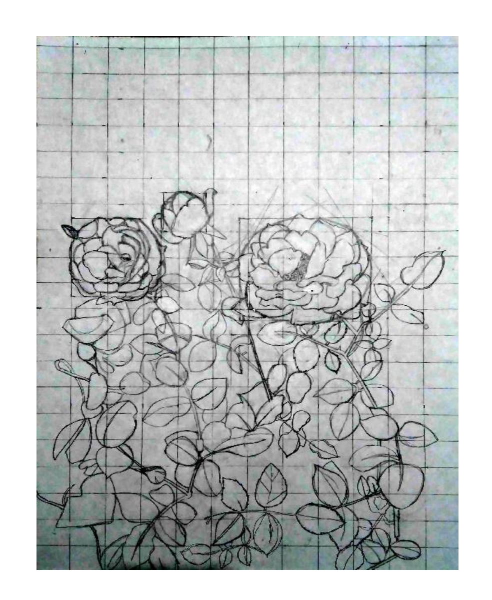
En el papel empiezas a dibujar las figuras más representativas de la imagen, como son las paredes de las casas, observando su altura y su ancho con respecto al tamaño de la foto. Después le vas agregando los detalles más significativos. A continuación, le das el sombreado de acuerdo con la forma en que participa la luz, tomando en cuenta las diferentes tonalidades.

Otro método que es bastante práctico, principalmente si nunca has dibujado o tienes poca experiencia, es la técnica del cuadriculado o retícula, se le llama así porque está formada por una serie de líneas rectas horizontales y verticales que se cruzan paralelamente, formando un gran número de cuadrados. El tamaño dependerá del número de veces que quieras ampliar el dibujo seleccionado, por ejemplo, si trazas una línea que toque los ángulos opuestos de la imagen tendrás diferentes opciones para aumentar su tamaño.



Dibujo realizado por el autor de este material didáctico

Un procedimiento que puedes utilizar para aumentar el tamaño de la imagen es el de dibujar en el dibujo original, o mejor en una copia, cuadrados de un centímetro, en otra hoja de papel trazas el mismo número de cuadrados del dibujo inicial, pero ahora con una medida de dos centímetros, si deseas ampliarlo al doble, de tres centímetros si se quieres ampliarlo al triple y así sucesivamente. Una vez que tienes el dibujo cuadriculado, así como el espacio donde vas a dibujar, el siguiente paso es realizar el dibujo siguiendo un método bastante sencillo que consiste en trazar en cada cuadro, de la segunda retícula, las mismas líneas, formas, tamaños, distancias y espacios que contiene cada cuadro de la primera retícula, es decir del dibujo inicial.

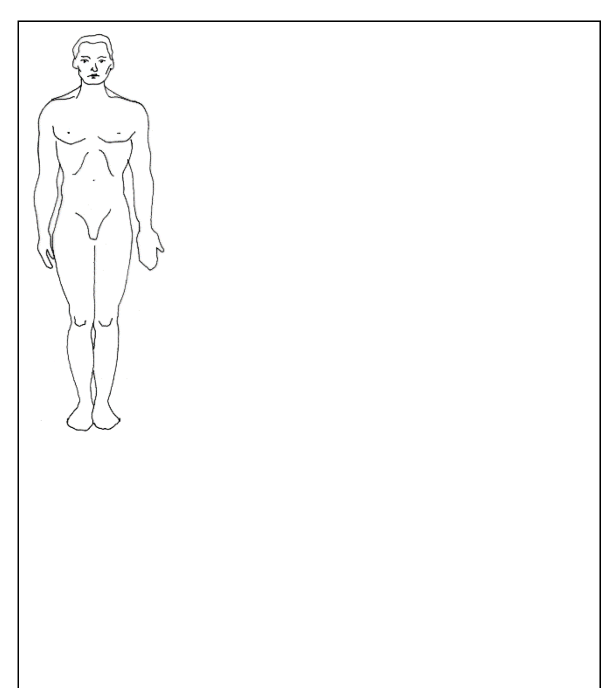





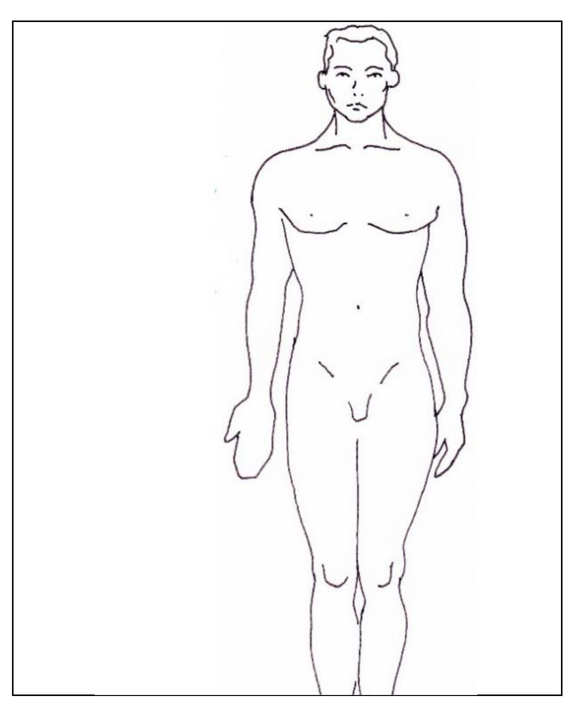
Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

- **EL ENCUADRE**

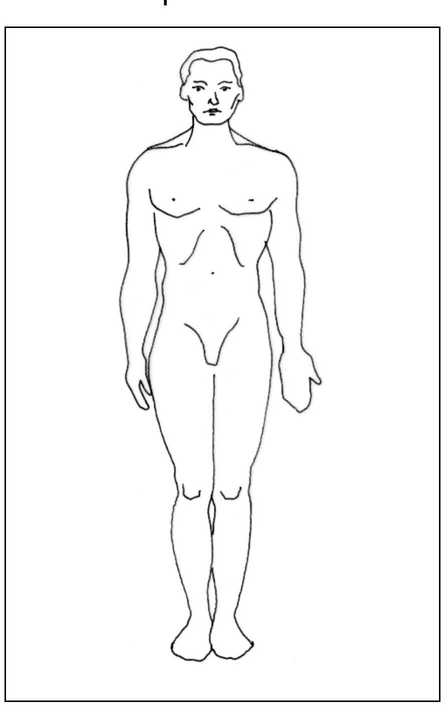
El primer problema que debes de resolver en todo dibujo es el de centrar la imagen dentro de los límites del papel que vas a utilizar, es lo que se conoce como encuadrar o encajar, debes dejar espacios o márgenes (sin marcar) que separen la figura de la orilla del papel en sus cuatro lados. Otro aspecto que debes de tomar en cuenta es que la figura no te quede muy pequeña dejando mucho espacio vacío de papel o demasiado grande, que alguna parte quede incompleta.



Ubicación incorrecta. La figura muy pequeña y fuera del centro.



Ubicación incorrecta. La figura está Incompleta, toca los márgenes superior e inferior y fuera del centro.



Ubicación correcta. La figura está en el centro y deja espacios en los cuatro lados.

Dibujos realizados por el autor de este material didáctico

En una obra pictórica se ocupa todo el lienzo.



Las figuras están organizadas correctamente hacia el centro del papel.

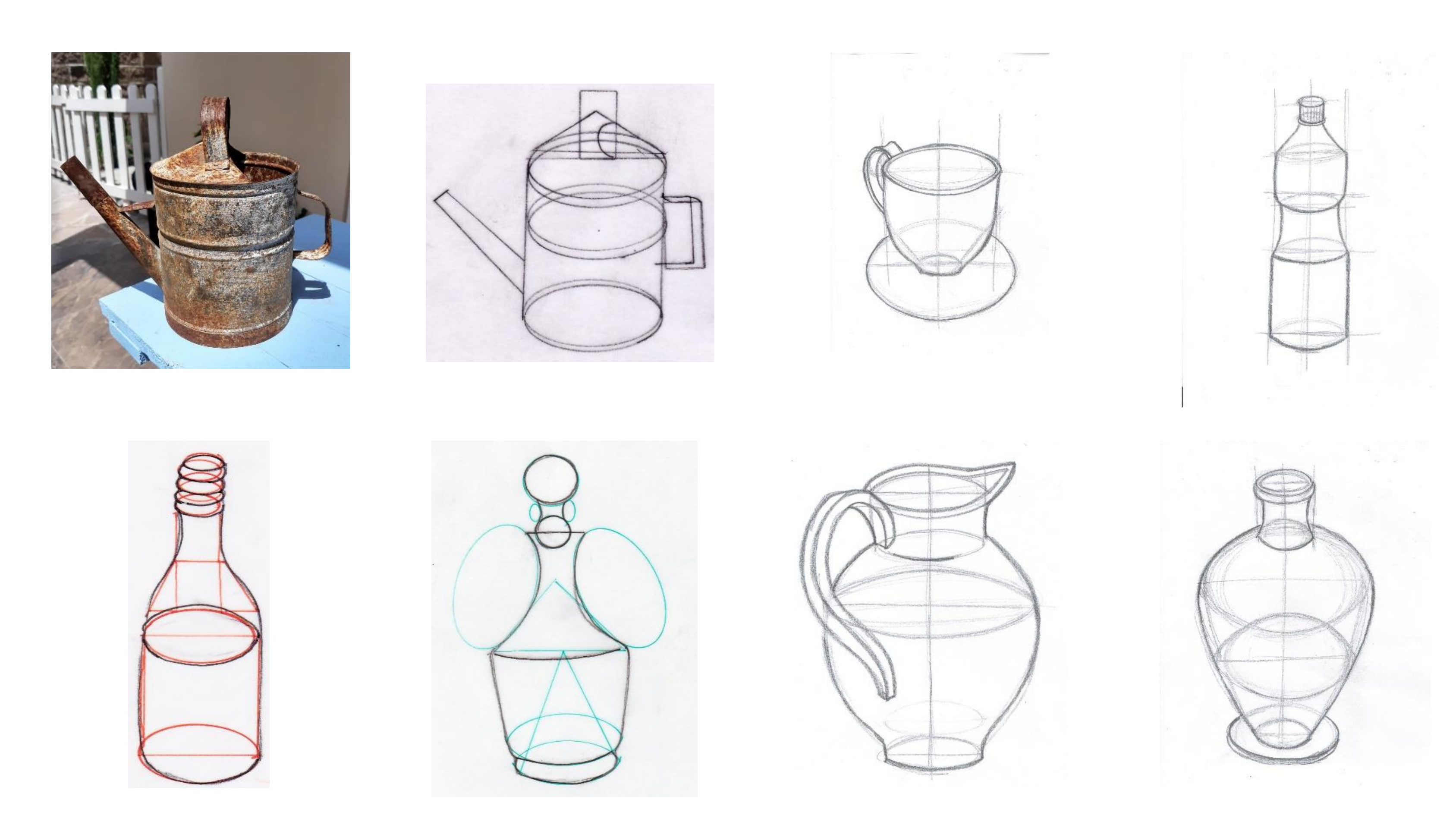


La composición es incorrecta, las figuras están organizadas en la parte superior y derecha del papel.

Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

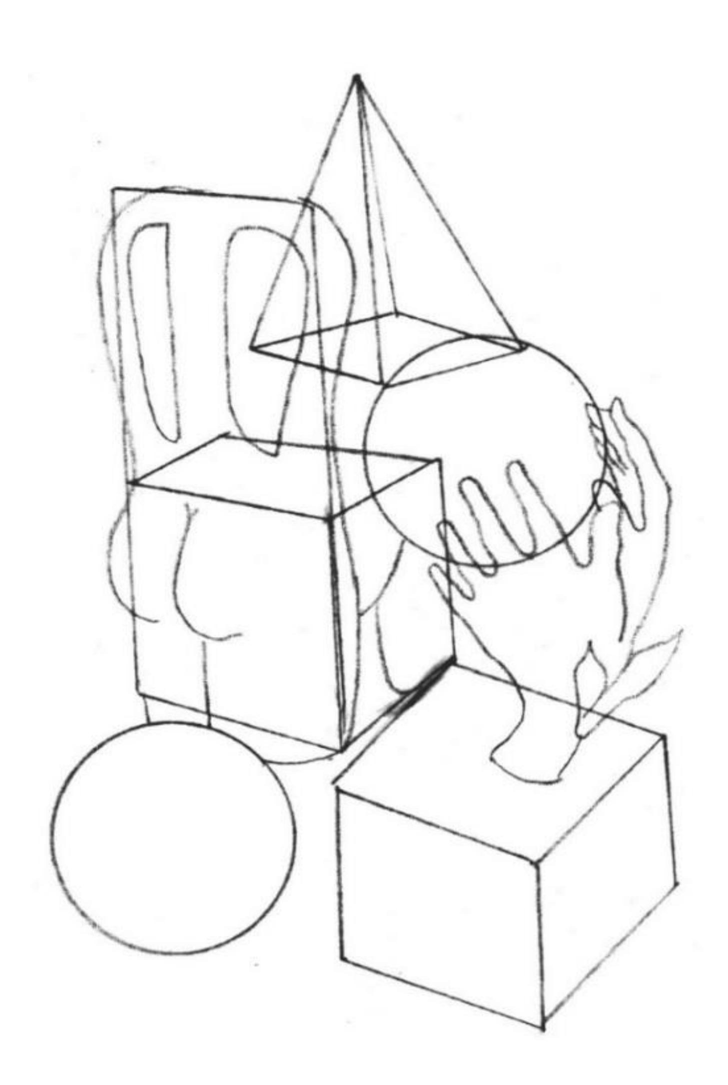
- **GEOMETRÍA DE LAS FORMAS**

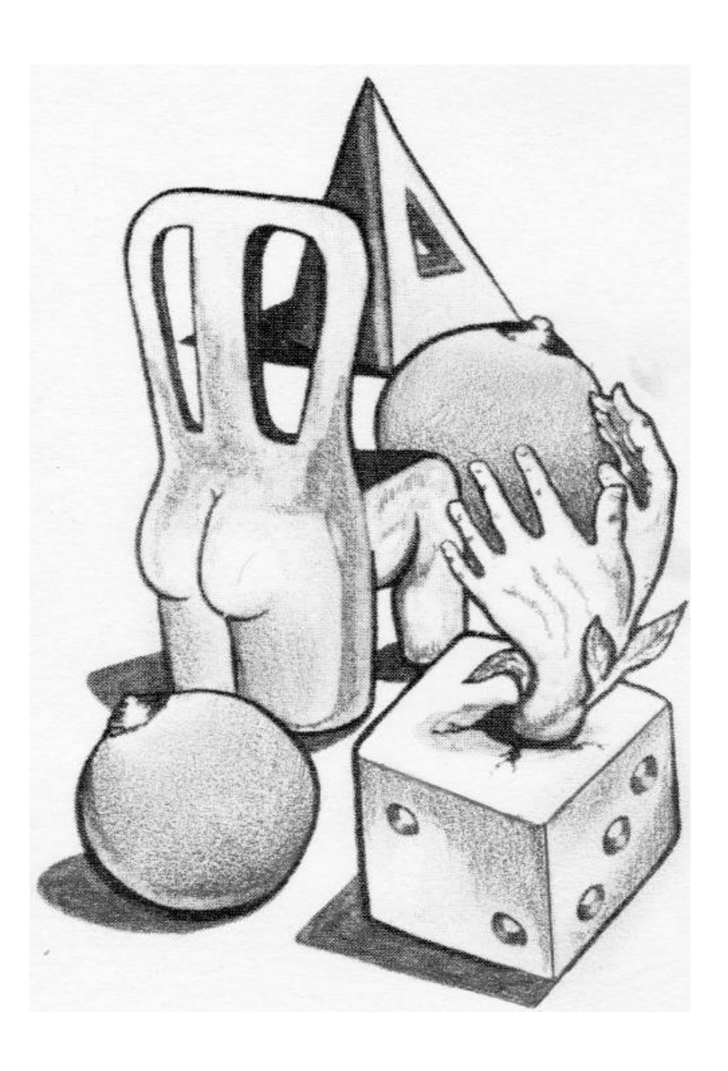
Un procedimiento que te puede ayudar a aprender a dibujar es el de iniciar la representación de la imagen por medio de las formas geométricas que son la base de su estructura. Las formas que son más fáciles de encontrar son el triángulo, cuadrado, rectángulo, círculo y óvalo o elipse.



Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

A partir de estructuras geométricas puedes lograr interesantes combinaciones de todas las formas físicas de la naturaleza y de imágenes que desarrolles con la imaginación.



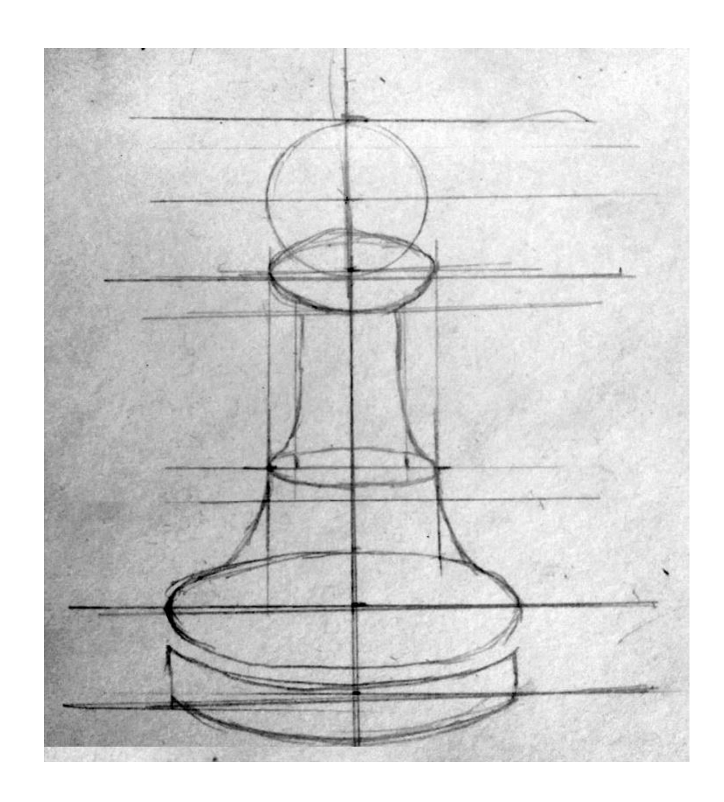


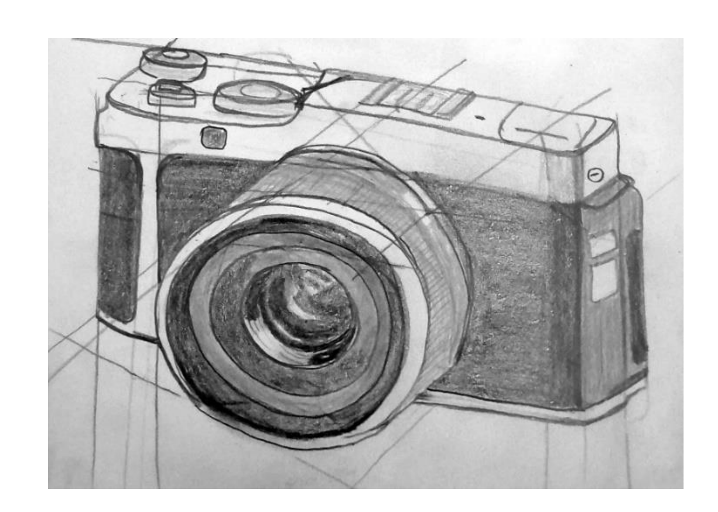
Dibujo realizado en el Taller de Expresión Gráfica

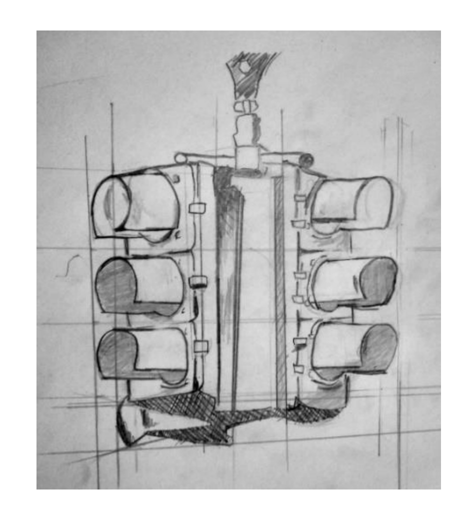
• BOCETO Y ESTUDIO

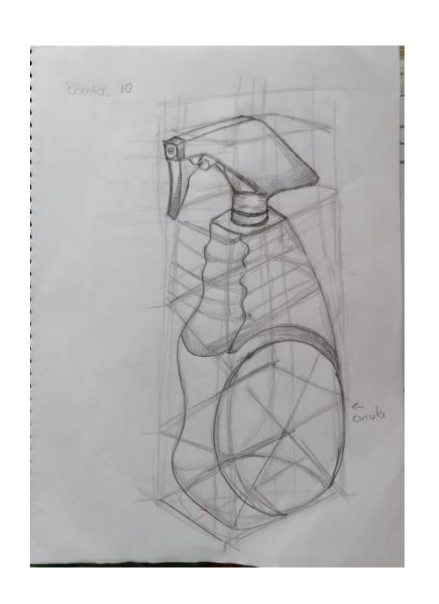
Para obtener un buen resultado del dibujo que quieres realizar es importante empezar la representación de la forma a través del boceto. El **boceto** consiste en un dibujo rápido y sencillo el cual también se le conoce como apunte, es trazar en el papel o lienzo las líneas más significativas de la figura.

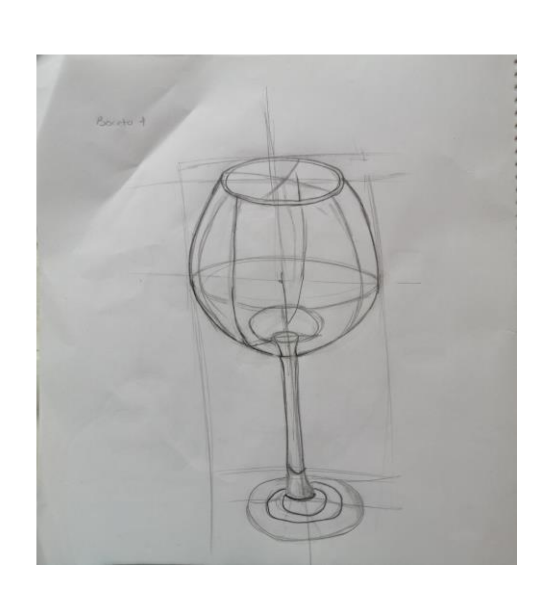


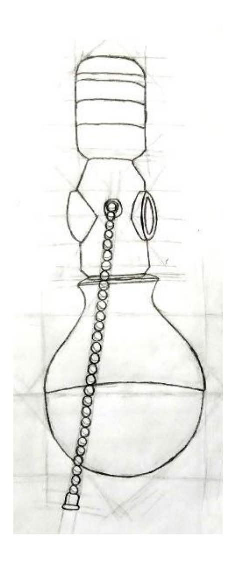






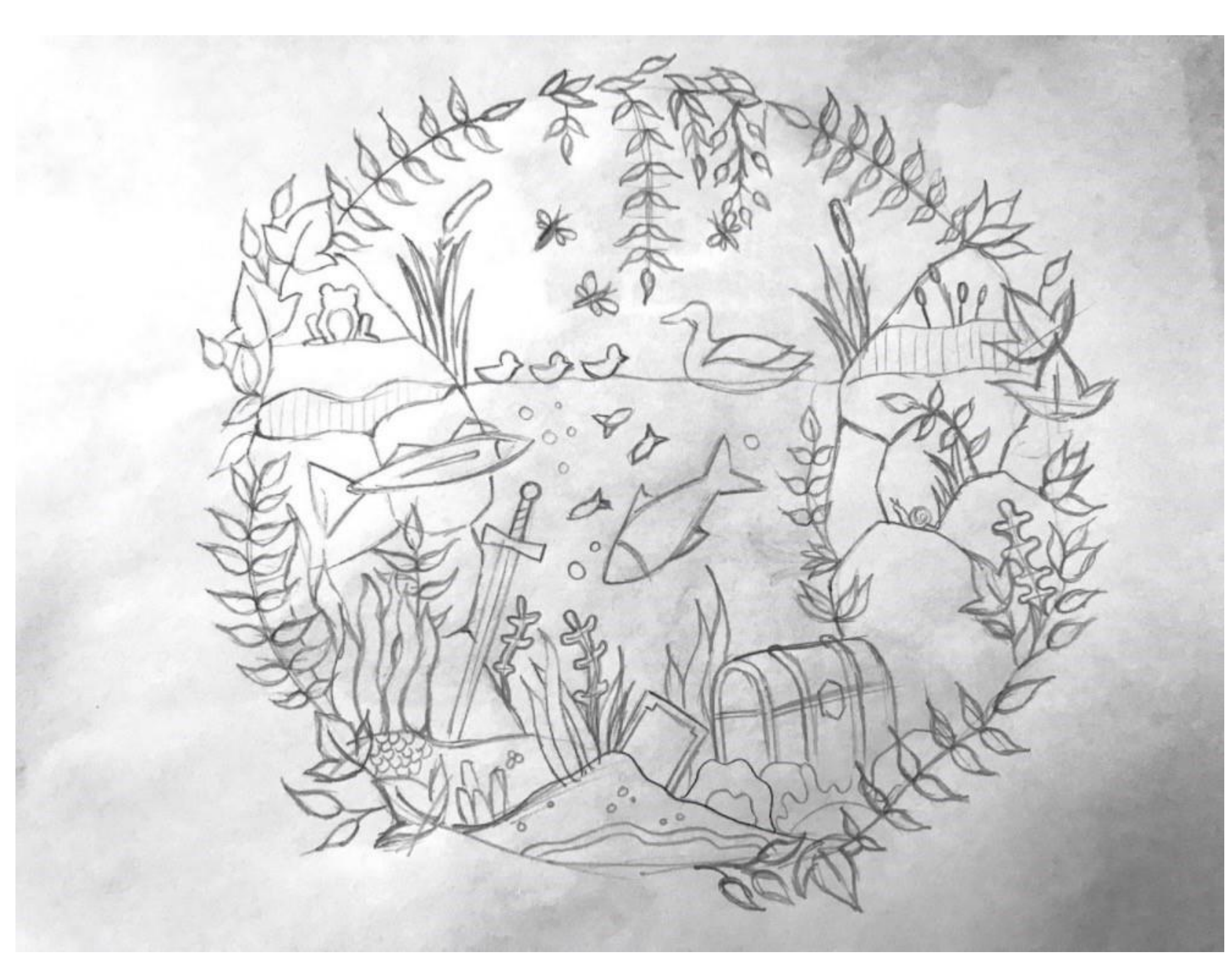




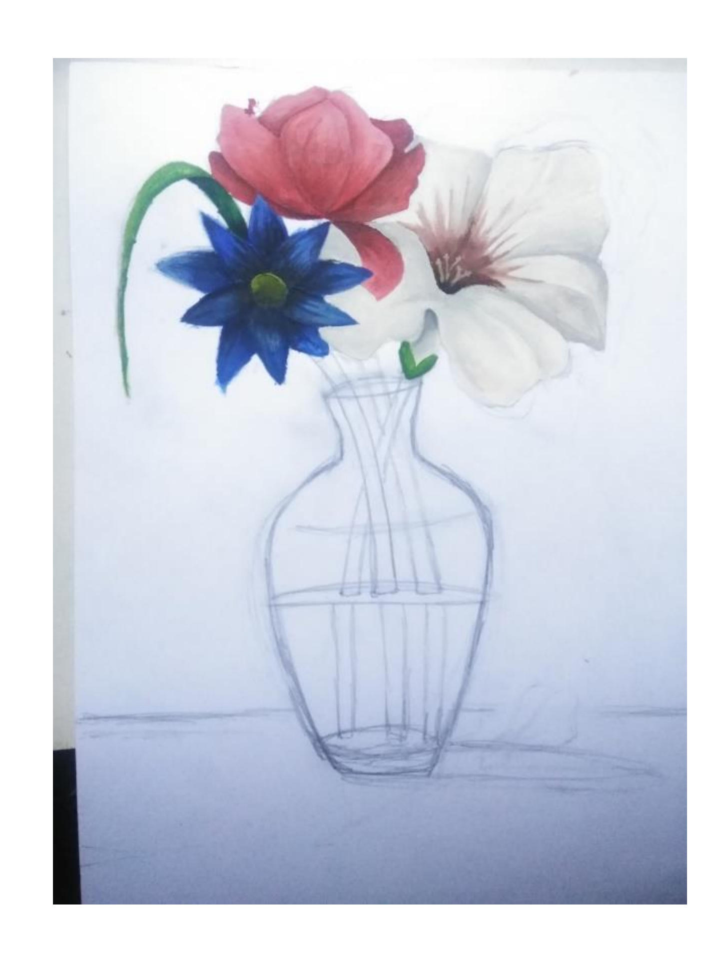


Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

El **estudio** es un proceso más analítico en el que se observan las formas geométricas que participan en las figuras del modelo que se quiere dibujar, tanto las de su conjunto, es decir, la organización que van a tener en el espacio del papel, como las de sus partes principales.









Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Realiza en un papel bond o un cuaderno de dibujo a tu elección, con un lápiz HB y una goma blanda, **diez dibujos** aplicando el procedimiento del encuadre y del boceto, practica varias veces hasta lograr una copia del modelo escogido.

REPRESENTACIÓN DEL VOLUMEN POR MEDIO DE TONALIDADES

- **LUZ NATURAL Y ARTIFICIAL.**

En el espacio real, la mayoría de los objetos son tridimensionales; es decir, presentan tres características que son largo, alto y ancho, para conformar lo que comúnmente se llama volumen. En un espacio totalmente plano, como el papel en donde llevas a cabo los dibujos, se expresa por medio del fenómeno físico de la luz y la sombra el volumen que poseen estas figuras, creando así una imagen de profundidad.

En los principios del Renacimiento, la luz se caracterizó, en los cuadros pictóricos, como la forma más adecuada para dar volumen a las figuras, siguiendo un concepto físico muy simple: el mundo es luminoso, los objetos presentan una luminosidad que les es esencial y las sombras son el resultado de la ausencia de luz. Esto significa que cuando los rayos luminosos dan sobre un objeto producen sombras en el lado opuesto. Por lo que debes tener en cuenta dos características muy importantes de la luz; su forma natural, producida por el Sol, la Luna y las estrellas, y su forma artificial, producida por la electricidad, la vela, la fogata.

No todas las partes sombreadas de un objeto son igualmente oscuras: la mayor o menor oscuridad de las sombras es producto de la forma problemática en que llegan los rayos luminosos a las distintas superficies del objeto. Cuando la luz incide libremente sobre una superficie, ésta se presenta como la zona de mayor claridad, mientras que cuando existe dificultad en la llegada de los rayos de luz a los diferentes planos del objeto, se perciben sombras más oscuras.

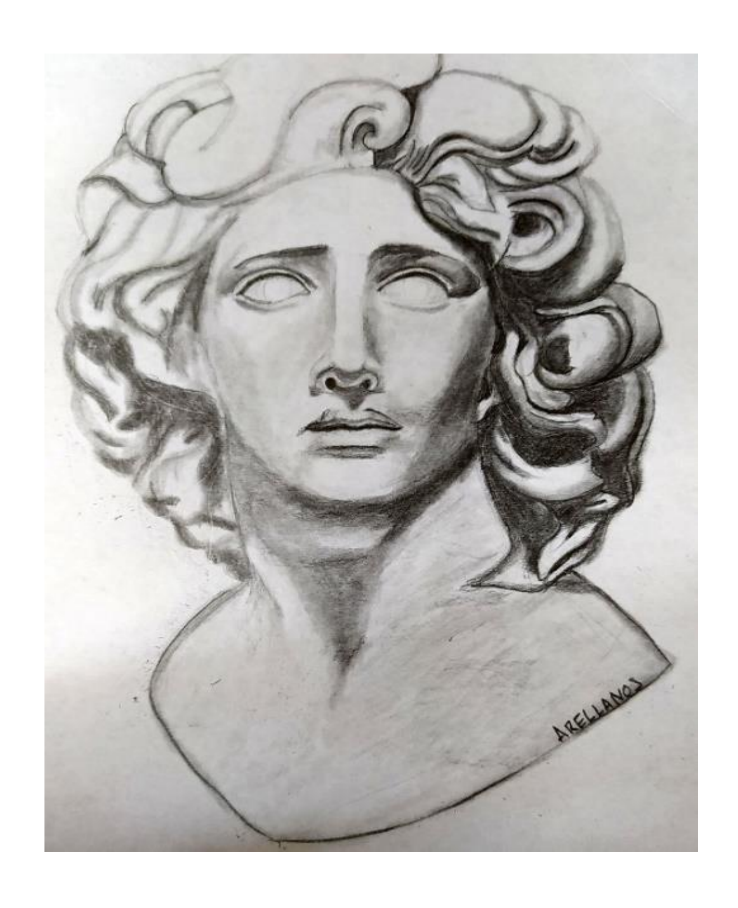
- **SOMBRAS PROPIAS Y SOMBRAS REFLEJADAS.**

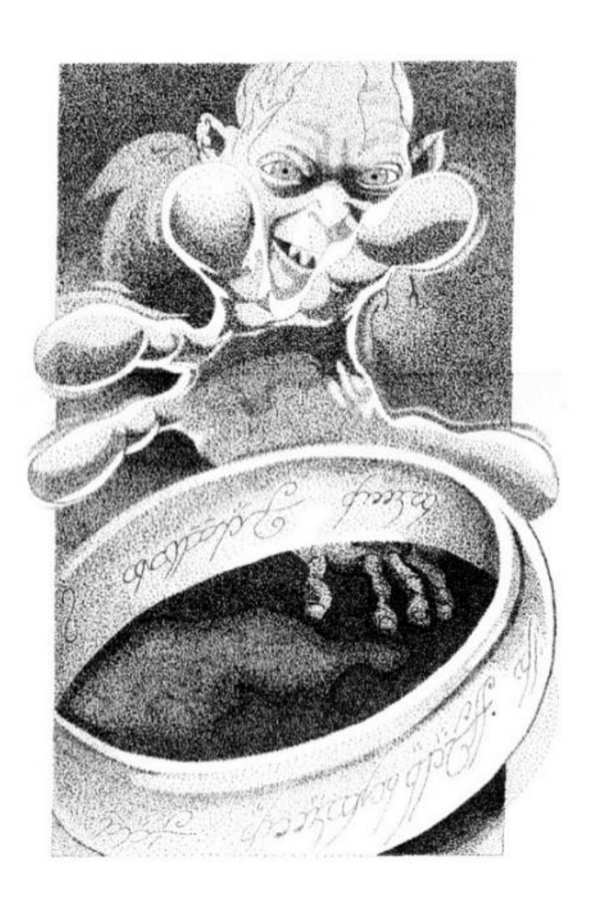
La mayoría de los objetos que están a tú alrededor tienen volumen, es decir, presentan tres dimensiones: largo, alto y ancho, características que percibes por medio de la luz y la sombra. En la vida diaria la percepción visual es un medio de orientación práctica, ya que por medio de la vista puedes determinar la distancia a la que se encuentran un objeto y la forma de su estructura.

En el dibujo la luz es parte esencial en la representación de todo volumen, la fuente de luz se utiliza como una forma de modelar el volumen, aunque en la mayoría de las obras gráficas no esté presente. Las superficies de mayor claridad indican la

dirección en donde se encuentra la fuente de luz, por consecuencia, cuando los rayos luminosos dan sobre un objeto crean sombras en el lado opuesto, todo cuerpo iluminado tiene la cualidad de presentar dos sombras diferentes: la que se origina en el objeto mismo, en la superficie opuesta a la que recibe la luz y por lo tanto se denomina sombra propia, y la que el objeto proyecta hacia las superficies de los objetos que están a su alrededor, por lo mismo, se llaman sombras proyectadas.

SOMBRAS PROPIAS

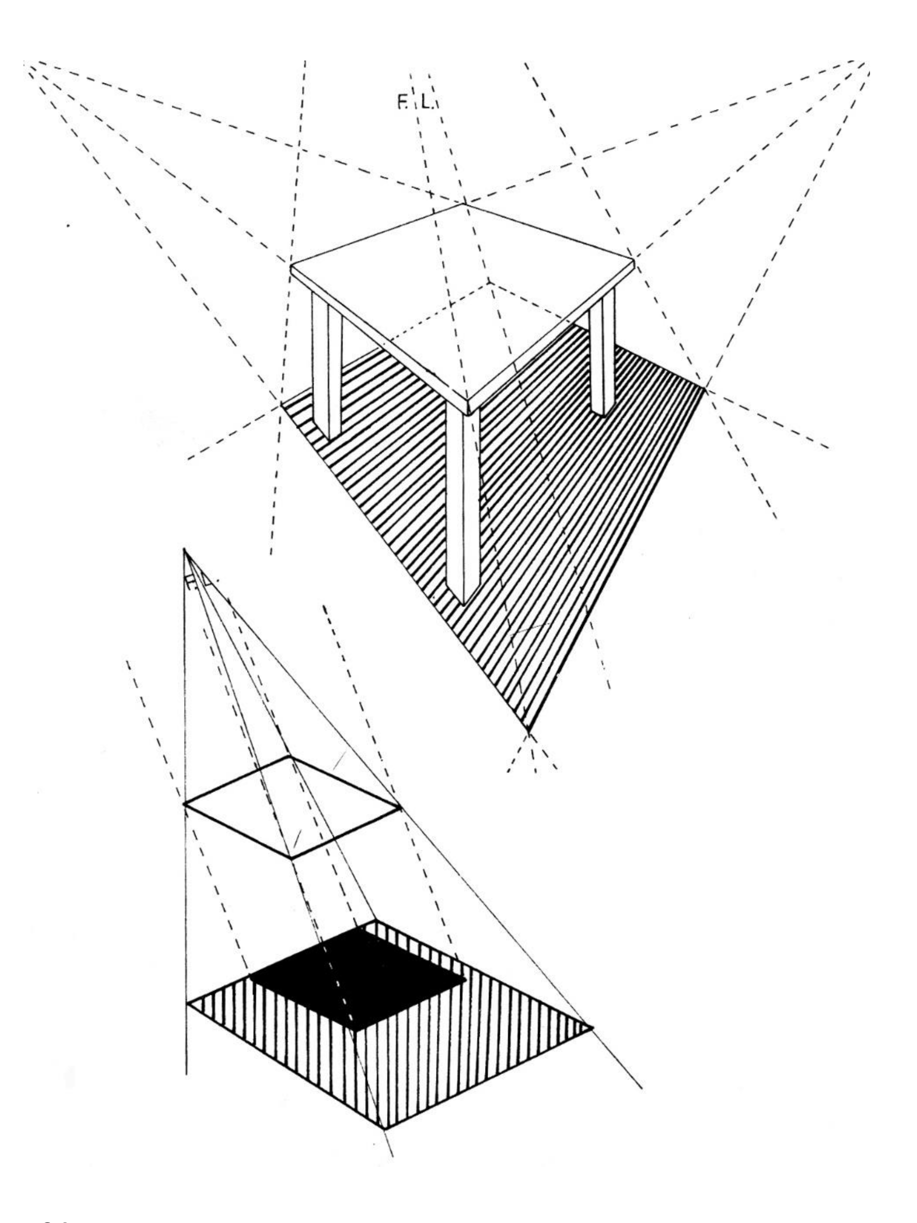




Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

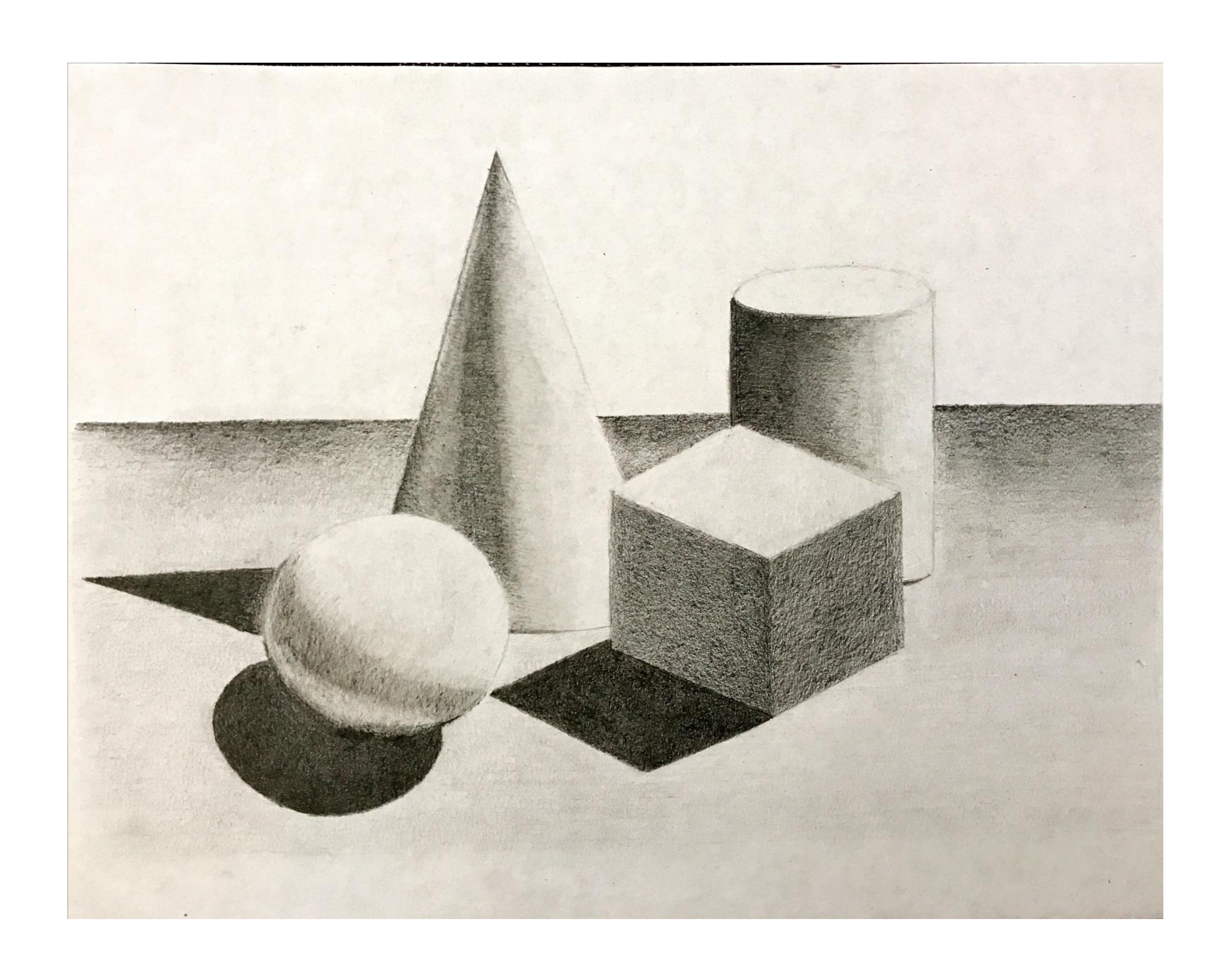
SOMBRAS REFLEJADAS

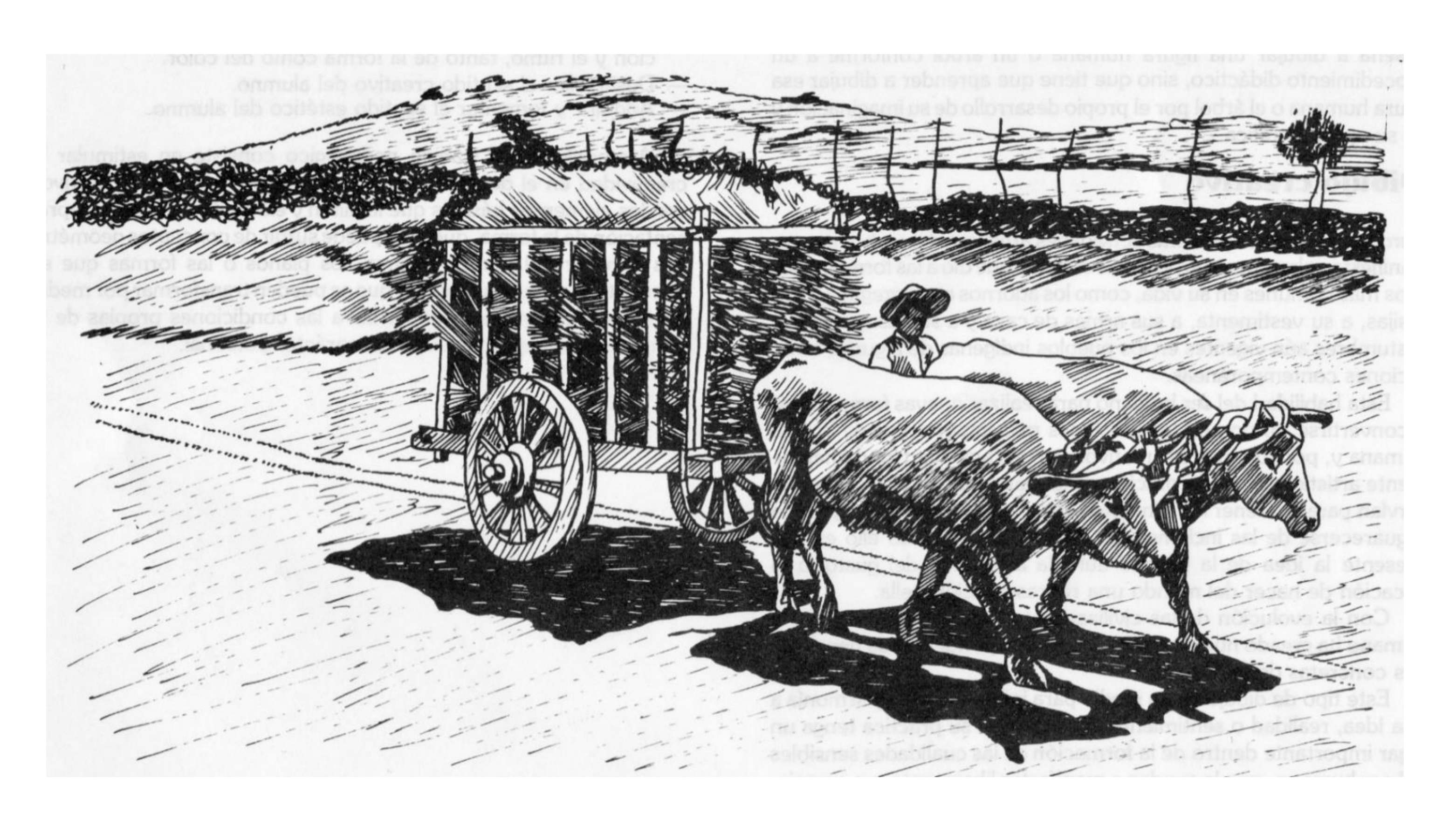
Puesto que el Sol ocupa un lugar bastante alejado de la Tierra, en un reducido espacio los rayos de luz llegan prácticamente verticales, produciendo sombras isométricas, es decir paralelas. Sin embargo, cuando la fuente de luz se encuentra cerca del objeto, como el foco en una habitación, los rayos de luz llegan a los objetos en forma diagonal, como se muestra en las imágenes.



Cada objeto contiene una gran variedad de tonos, cuando se acerca o se aleja un objeto de la fuente de luz observamos una rica variedad de combinaciones tonales, que en forma técnica se le denomina claroscuro. En muchos casos esta particularidad de la luz permite la representación de formas complejas, basándose en los contornos y la debida distribución de los valores de claridad, lo cual le ofrece una imagen bastante real. Sin embargo, las sombras generalmente se representan con un gris oscuro o negro en todo el espacio que ocupa, aunque puede variar el tono de acuerdo con la intensidad de la luz que llegue al ambiente.

Una característica que debes tomar en cuenta en la representación gráfica de las sombras es que, como cualquier figura tridimensional, están sujetas al método de la perspectiva y, por deducción, serán convergentes desde su base de contacto con el objeto cuando estén colocadas atrás de éste y divergentes cuando se encuentren adelante.





Dibujos realizados por el autor de este material didáctico

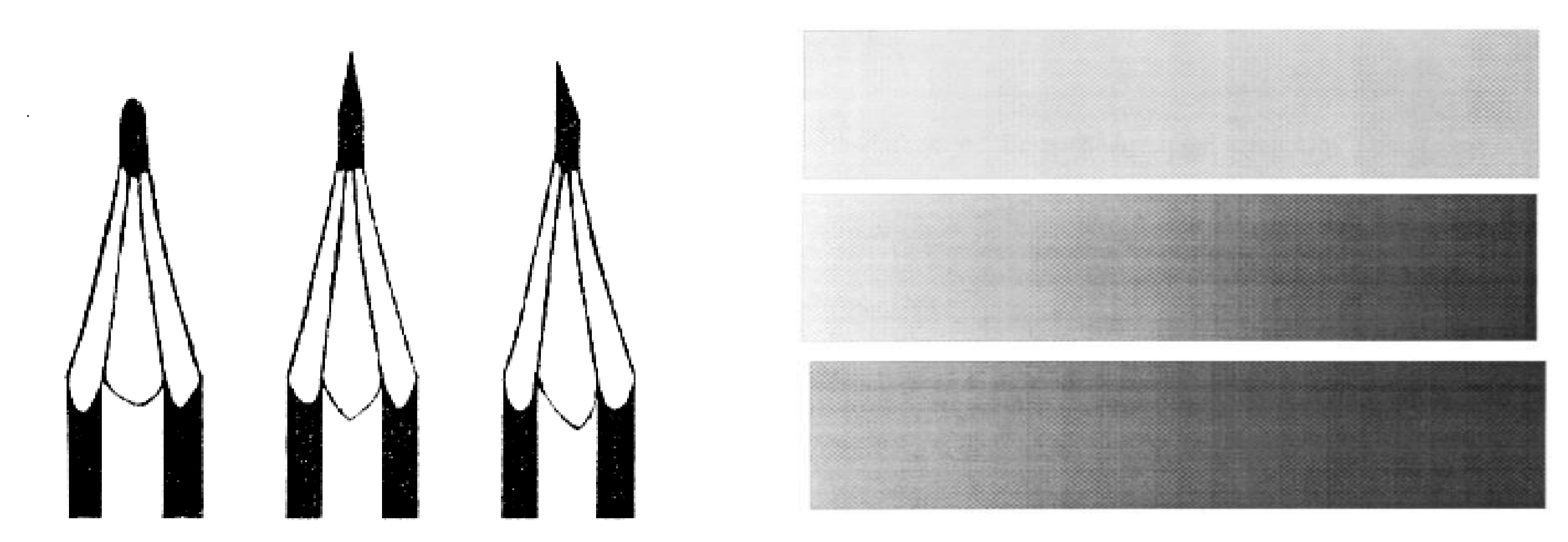
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

TÉCNICA DEL CLAROSCURO.

Con el propósito de que conozcas las tonalidades que ofrece cada uno de los lápices de dibujo, realiza en un papel poroso (bond, marquilla, ilustración, Canson) distintas escalas de valores, desde el gris más claro hasta el más oscuro, utilizando diferentes graduaciones, que pueden ser las siguientes: 8H, 6H, 3H, HB, 3B, 6B y 8B. Mientras más alto sea el

número más duro o blando será el grafito, así, por ejemplo, el 8H dejará un gris bastante claro que el 3H. El 8B da un gris bastante oscuro, más que un 3B.

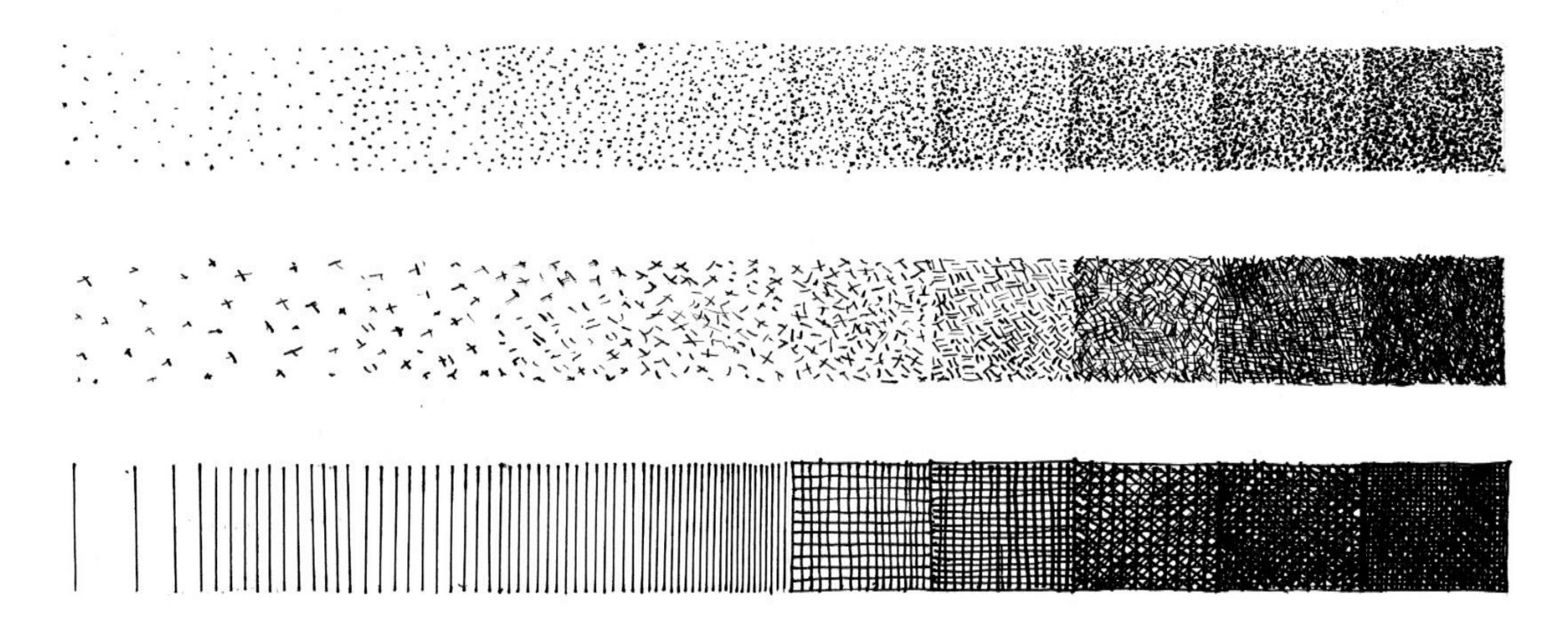
Para obtener óptimos resultados es recomendable contar con una punta alargada, por lo que, con una navaja es necesario rebajar la madera aproximadamente cinco centímetros y la punta de grafito de un centímetro, procurando no presionar demasiado, al momento del trazo, para no romperla.



Dibujos realizados por el autor de este material didáctico

En la aplicación de la técnica de sombreado utilizando tinta china negra, existen instrumentos especiales que reciben el nombre de estilógrafos, que al igual que los lápices están clasificados con números, de acuerdo con el grosor de líneas que producen. Los números más pequeños son para líneas delgadas (0.1, 0.2, 0.3, etc.) y los números grandes son para las líneas más gruesas (0.7, 0.8, 0.9 etc.).

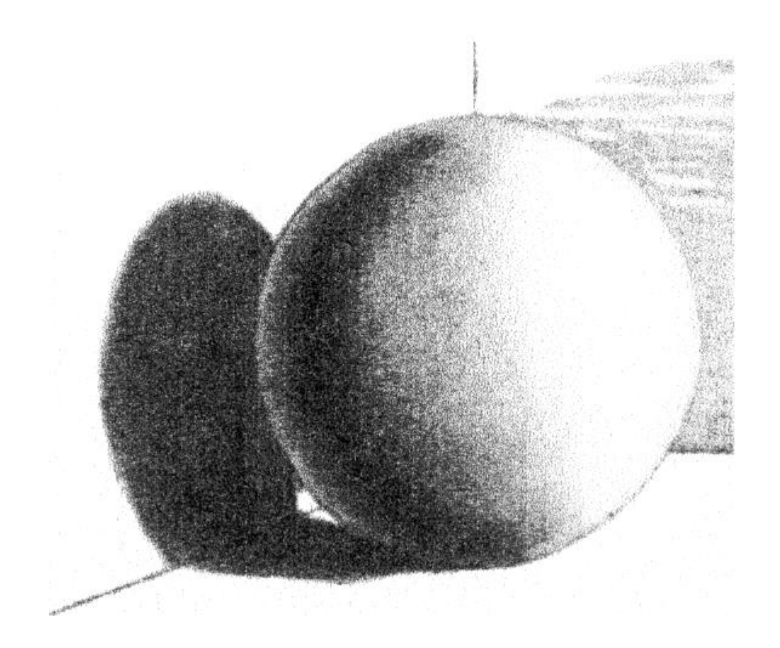
Para obtener una escala de grises claros y oscuros puedes utilizar puntos o líneas, mientras más juntos estén los trazos más oscuros se verán los tonos, si los separas obtendrás visualmente un gris claro.

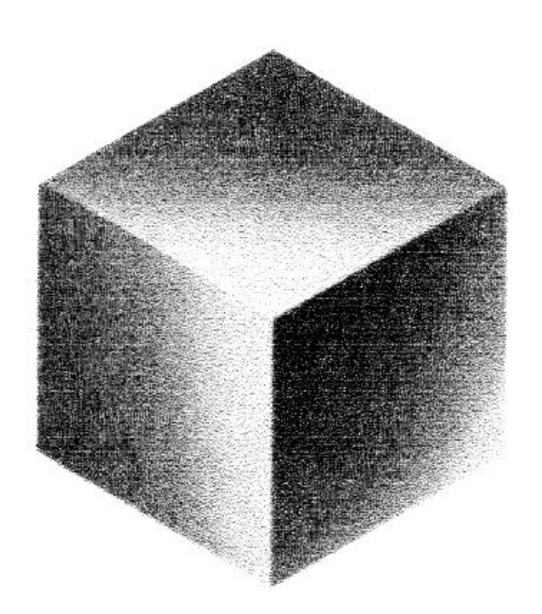


Dibujos realizados por el autor de este material didáctico

PRIMER EJERCICIO. Técnica de sombreado con lápices de grafito.

En un papel poroso a tu elección, hojas bond o un cuaderno de dibujo, realiza los siguientes dos ejercicios, uno en cada hoja. Debes utilizar lápices de grafito de diferente graduación, recuerda que los que tienen las letras H son para los grises claros, el HB para los tonos intermedios y los de la letra B es para obtener grises oscuros.



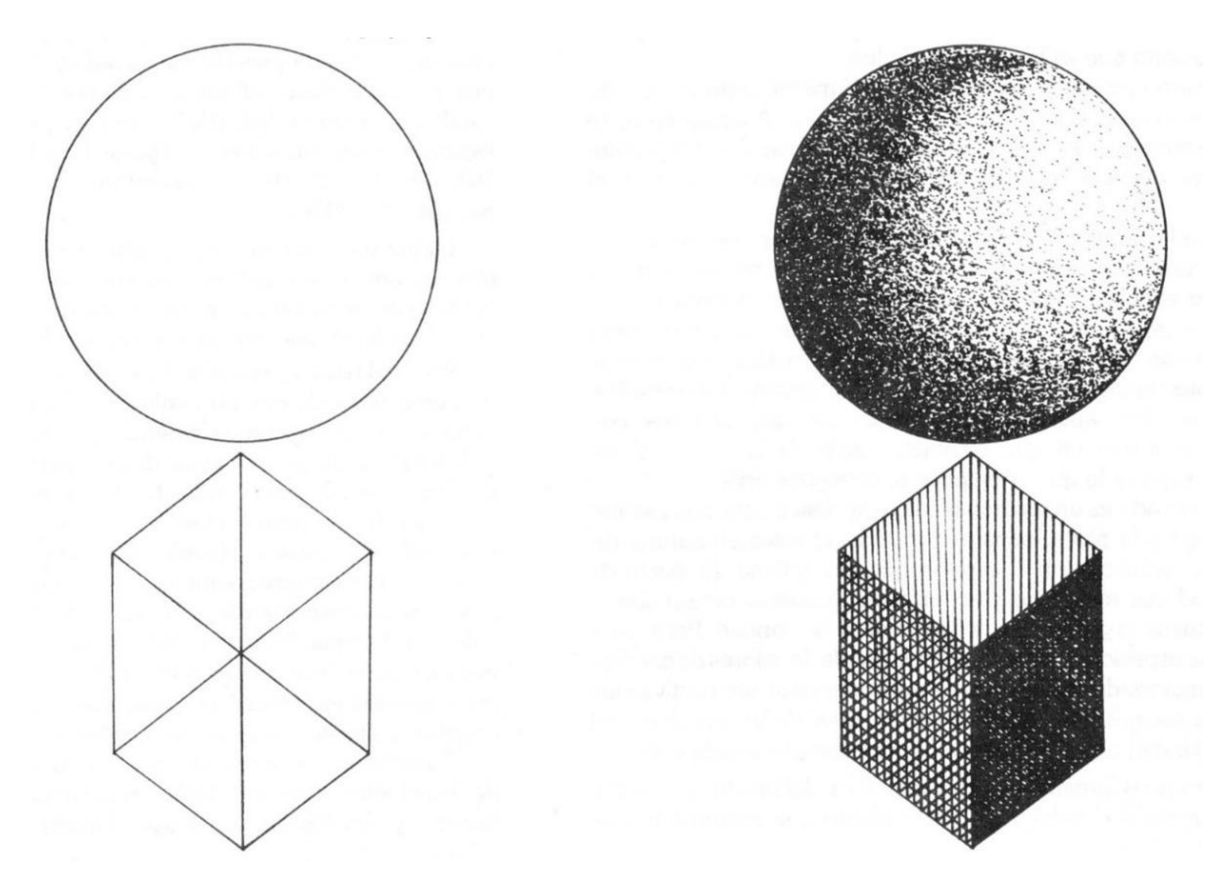


Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

NOTA: Para desvanecer los tonos no utilices un algodón, un trozo de tela, el dedo o los esfuminos, estos recursos se aplican en la técnica de lápices de colores. Aquí es importante conservar el grano del grafito (pequeños puntitos de lápiz que se quedan adheridos al papel). Suavemente pasa varias veces el grafito sobre la zona que estás sombreando para que no se vean las líneas que deja el lápiz.

SEGUNDO EJERCICIO. Técnica de sombreado con tinta.

Para la técnica de tinta es mejor utilizar un papel satinado, como el papel opalina, ya que permite un mejor deslizamiento del punto metálico del estilógrafo, te recomiendo el punto 0.3 o 0.4. En la primera práctica traza un círculo con el compás, a continuación, con el estilógrafo logra una escala de grises que este organizada del tono más claro al más oscuro, como se muestra en el ejemplo, si los puntos están separados se verá un gris claro, por el contrario, mientras más juntos estén los puntos se verá un tono oscuro.

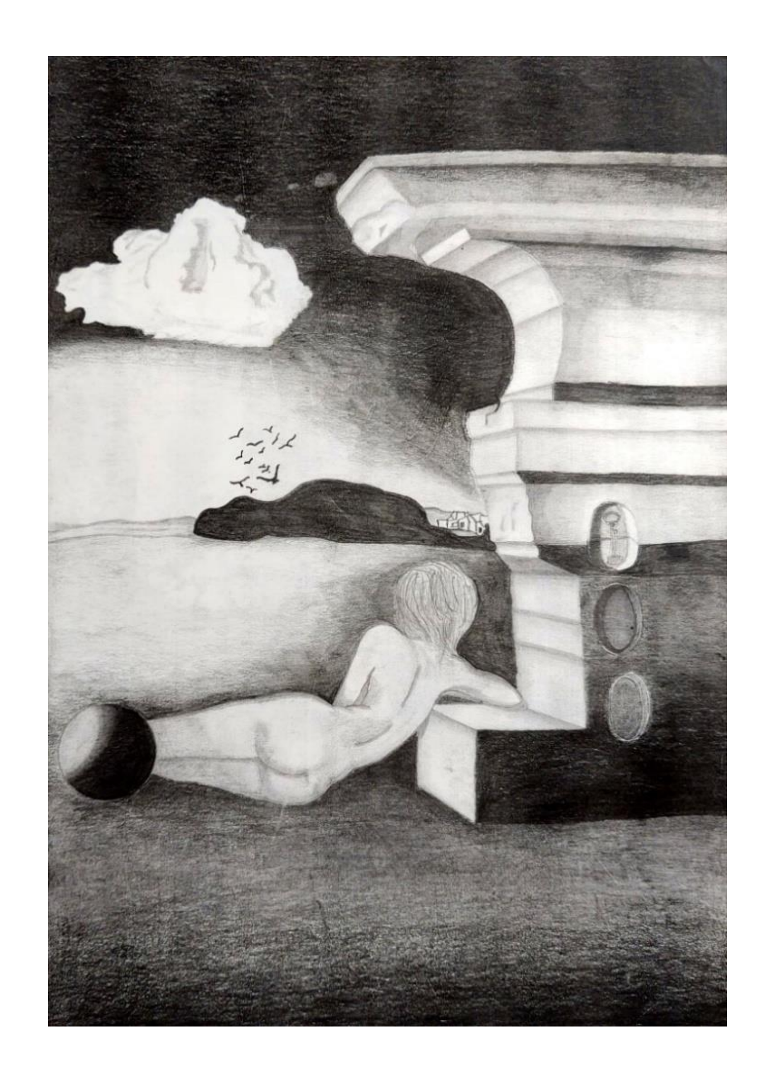


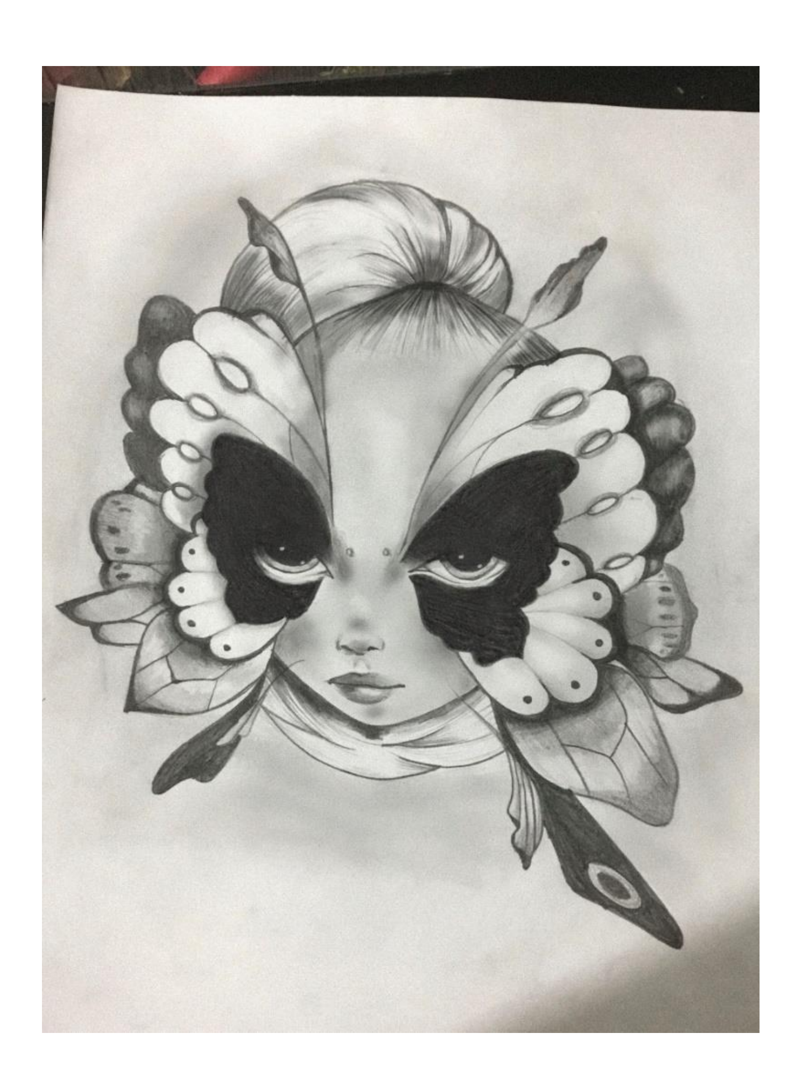
Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

En la segunda práctica dibuja un cubo, con regla y escuadras, para obtener distintos tonos de gris traza líneas con diferente dirección en cada una de sus caras, si las líneas están separadas se verá un gris claro, si están más juntas obtendrás un gris oscuro. Observa el ejemplo.

Con el propósito de que desarrolles tu creatividad realiza dos dibujos aplicando la técnica de claroscuro, utilizando lápices de grafito en el primero y tinta china con estilógrafo en el segundo.

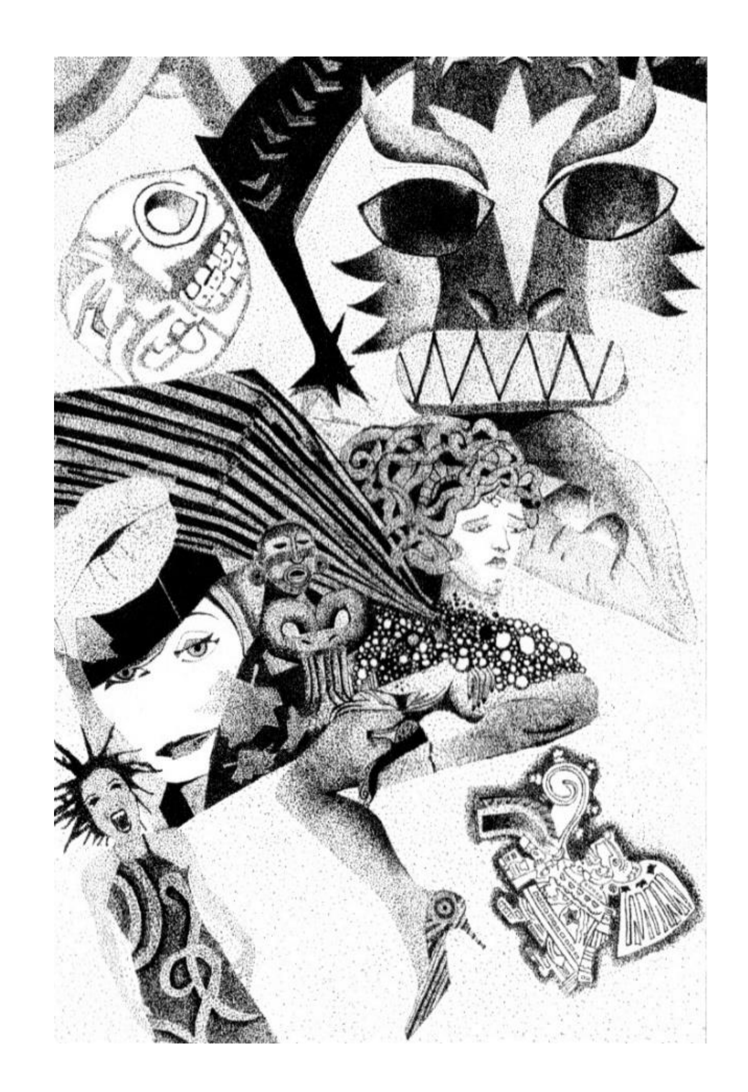
Dibujo con lápices de grafito.

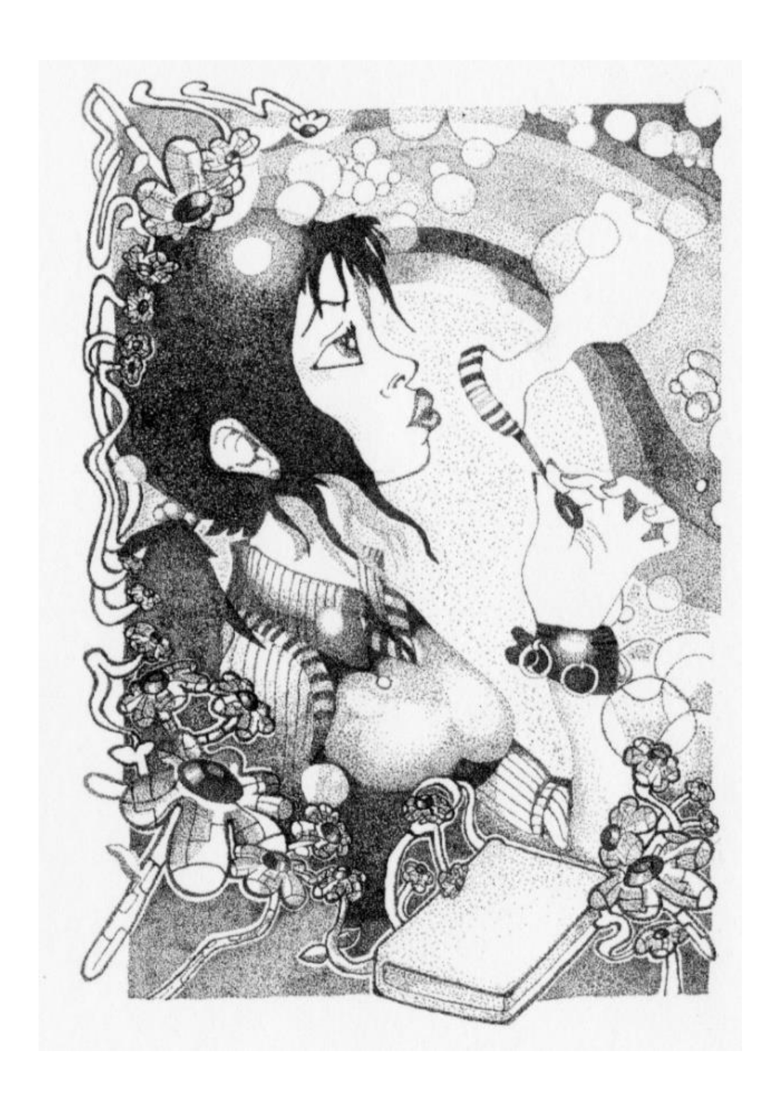




Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

Dibujos con tinta negra aplicada con estilógrafo con la técnica de concentración y dispersión de puntos.





Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

Para que tus trabajos sean creativos, originales, te recomiendo que primero elabores un collage, es decir, busca imágenes en revistas, periódicos o en internet, las imprimes y las recortas de acuerdo a la parte que te sea más útil, dependiendo del significado o expresión que va a tener en el dibujo, las vas acomodando y pegando en una hoja de papel.

Si las imágenes son a color, sácale una fotocopia en blanco y negro para que los colores se conviertan en grises, así tendrás una idea bastante clara de la tonalidad que tienes que lograr, recuerda, si pones muchos puntos bastante juntos se verá un tono de gris oscuro, si vas separando la distancia entre los puntos puedes lograr una tonalidad más clara.

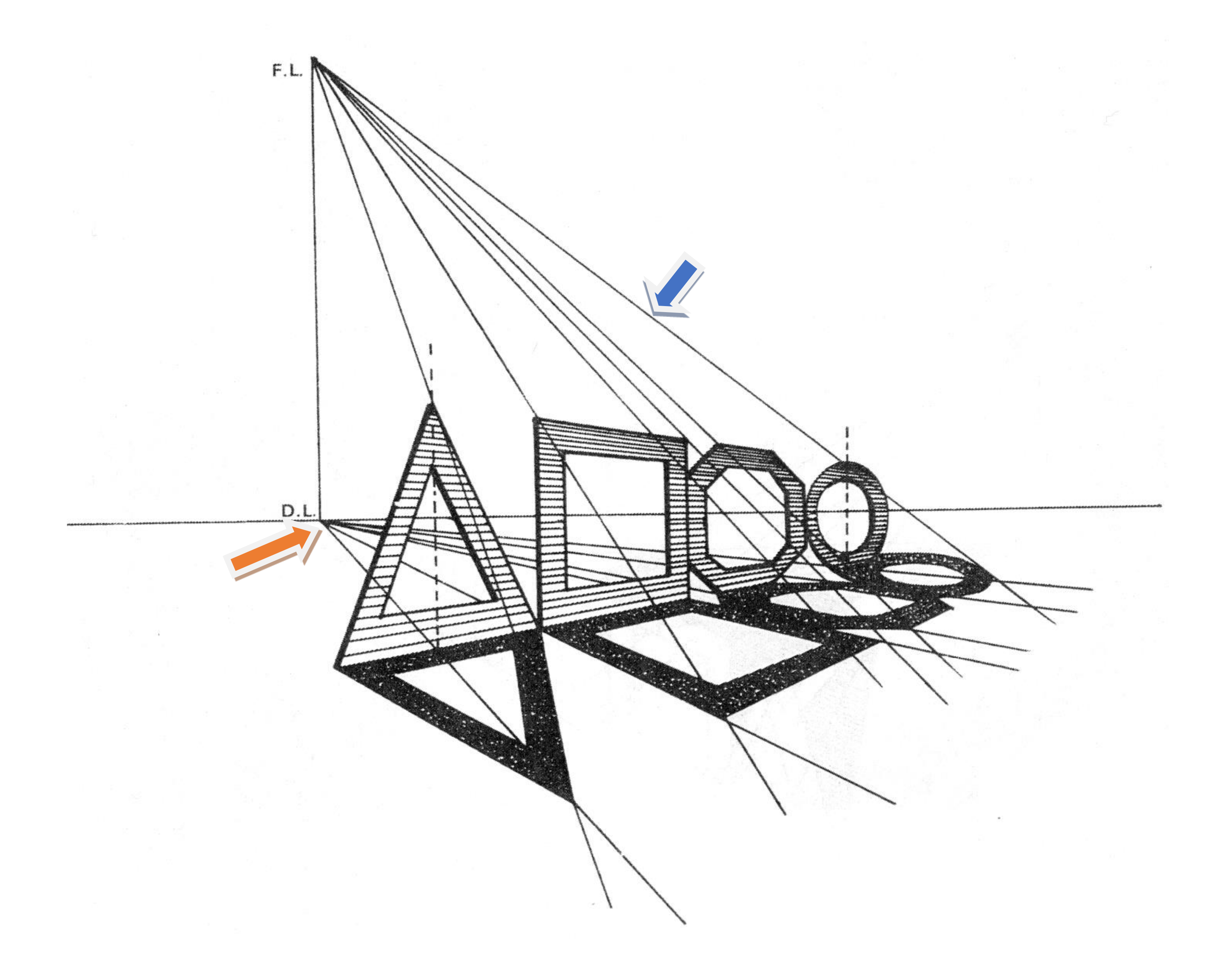
TERCER EJERCICIO. Sombras divergentes

Empleando como modelos cuatro formas geométricas, de estructuras diferentes (triángulo, cuadrado, octágono y círculo), dibuja con regla y escuadras, la sombra que proyecta cada uno de los modelos cuando la fuente de luz se encuentra en la parte superior y atrás de cada objeto.

El problema consiste en utilizar un punto de fuga para la construcción de los modelos, así como elegir la posición de la fuente de luz. Para obtener las sombras que se proyectan hacia adelante sólo es necesario trazar líneas auxiliares de la fuente de luz a las partes superiores (flecha azul) de los modelos, de la distancia de luz a las partes inferiores (flecha roja) de los modelos, donde se intercepten estas líneas encontrarás la forma, dirección y tamaño de cada sombra.

Realiza los siguientes pasos:

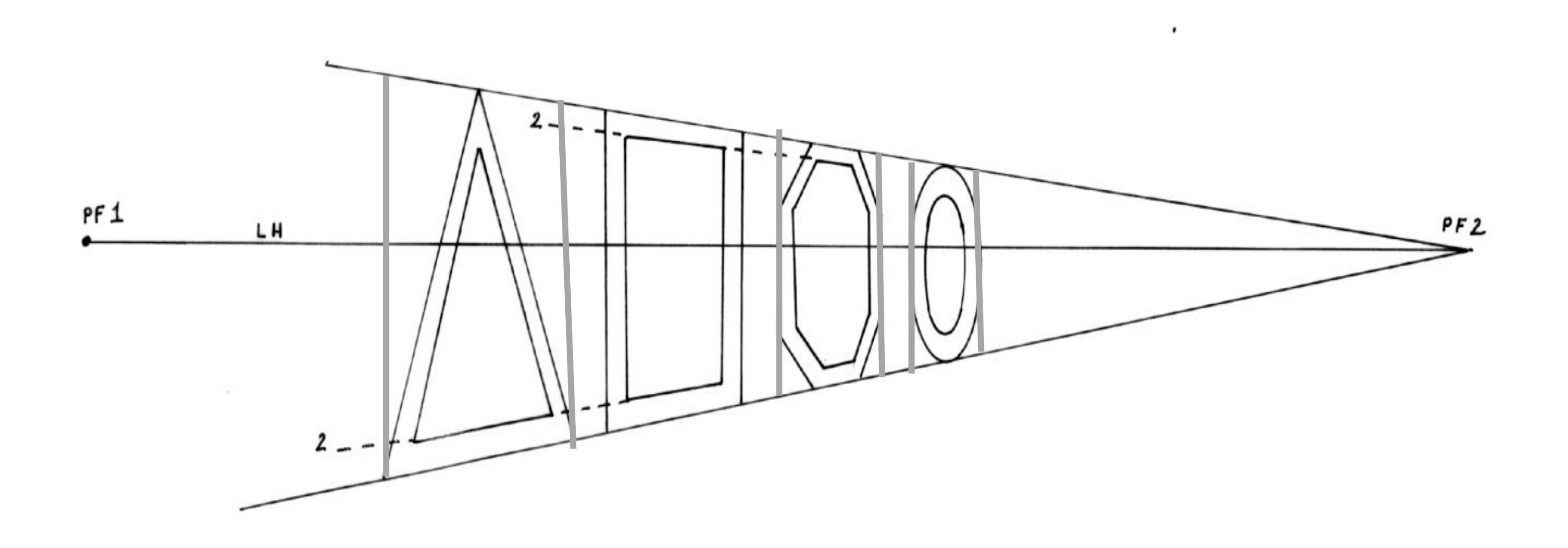
(Los dibujos que se presentan a continuación fueron realizados por el autor de este material didáctico).


F.L.
D.L.

Primer paso.

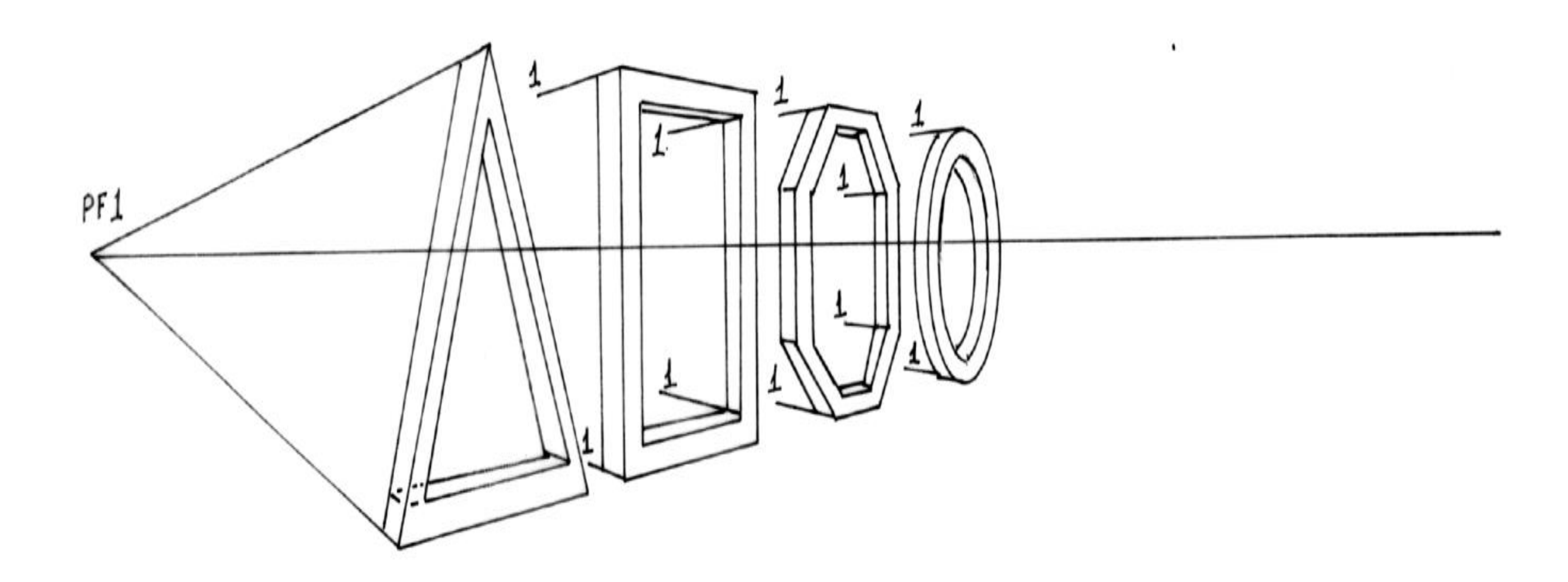
Traza una línea horizontal aproximadamente a la mitad de la hoja (LH = *línea de horizonte*), en el extremo derecho marca un punto al cual le pondrás PF2 (*punto de fuga 2*), de este punto traza dos líneas hacia el extremo izquierdo, quedando la línea horizontal en medio de las dos diagonales, puede variar la distancia entre una y otra diagonal. A continuación, dibuja las figuras geométricas (triángulo, rectángulo, octaedro y óvalo), encerrándolas en rectángulos con líneas verticales (líneas verdes) a continuación determina un grosor por medio de líneas dirigidas al punto de fuga 2 (líneas punteadas con el número 2). El tamaño de las figuras estará determinado por el ángulo de las dos líneas diagonales que trazaste primero.

Elige un papel satinado para la realización de este ejercicio.



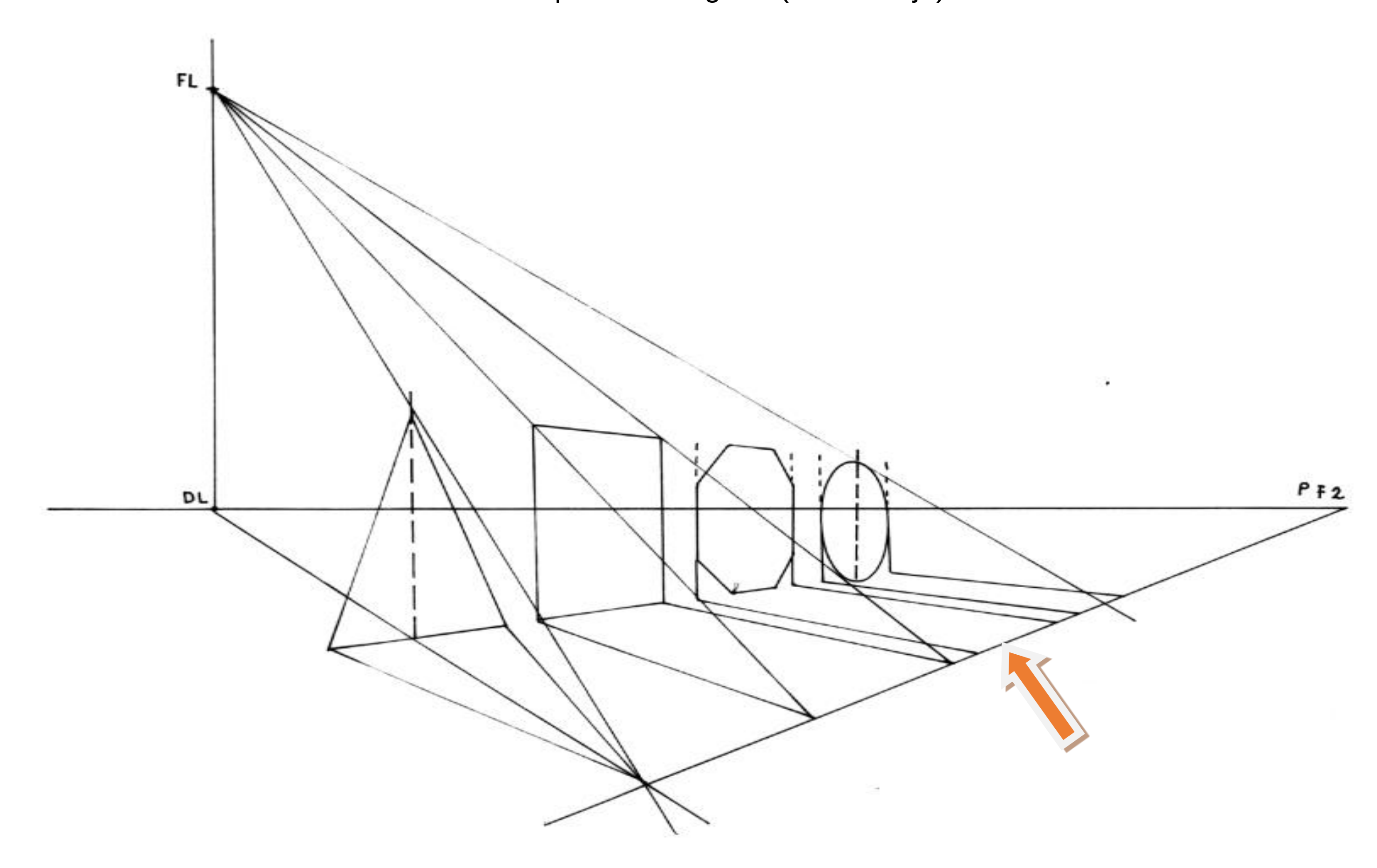
Segundo paso.

En el extremo izquierdo de la línea de horizonte marca un punto, el cual le pondrás PF1 (*punto de fuga 1*), de él surgirán las líneas que le darán volumen a las figuras geométricas. El volumen es arbitrario, es decir, la medida que tú consideres adecuada.



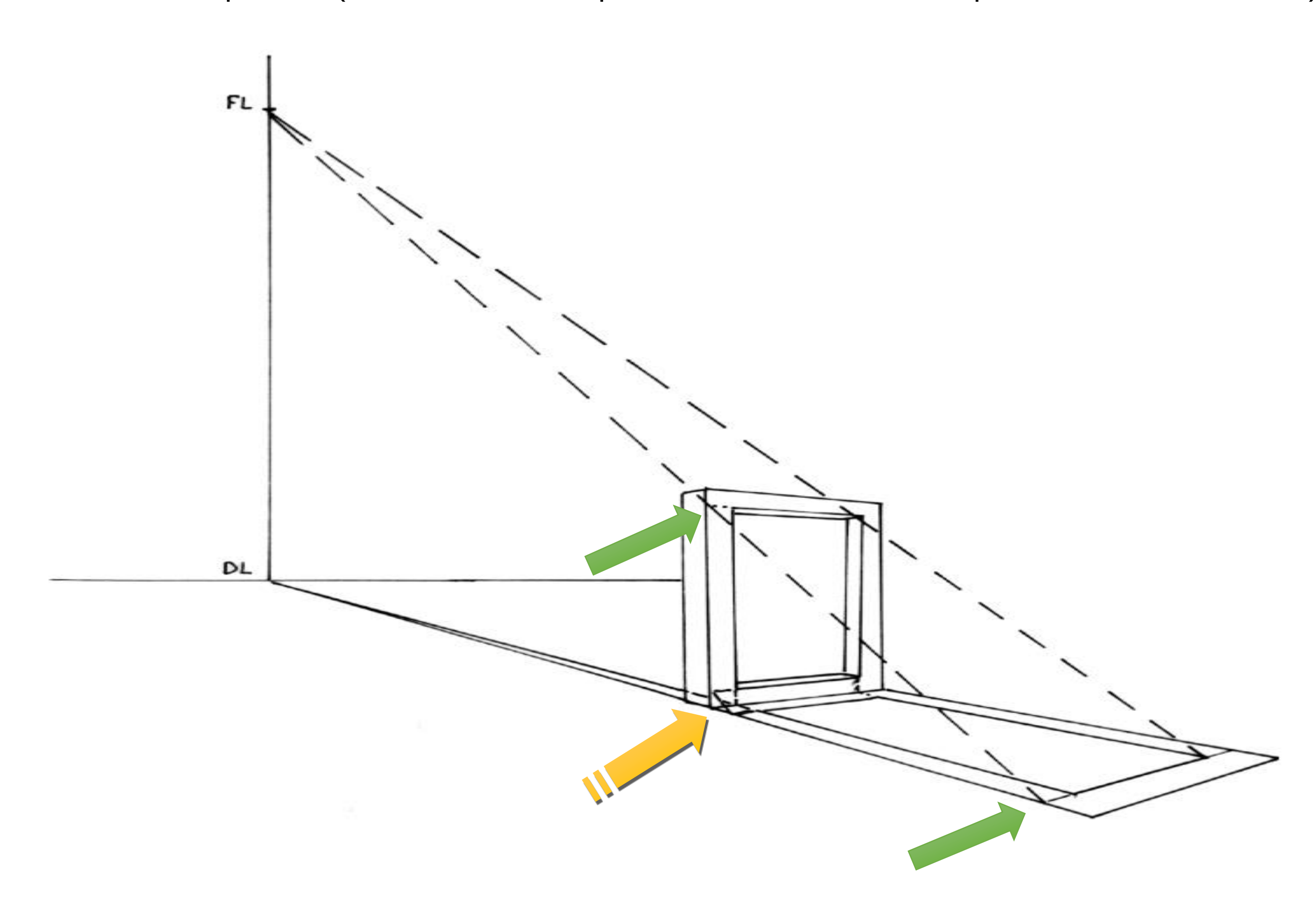
Tercer paso.

En cualquier lugar de la línea de horizonte marca un punto, el cual identificarás con las letras DL, (*distancia de luz*). De este lugar traza una línea vertical en la que marcarás un punto que llamarás FL (*fuente de luz*). Las líneas que nacen en el punto **DL** pasarán por todas las **partes inferiores** de las figuras, mientras que todas las líneas que nacen del punto **FL** pasarán por todas las **partes superiores** de las figuras. En el caso del triángulo y del círculo se traza una línea vertical a la mitad de la figura, por donde pasarán las líneas de los puntos DL y FL. La unión de las líneas de los dos puntos antes mencionados determinará el largo y ancho de las sombras producidas. Para estar seguro de que los trazos están correctos, debes observar que todas las sombras formen una línea hacia el punto de fuga 2. (Flecha roja).



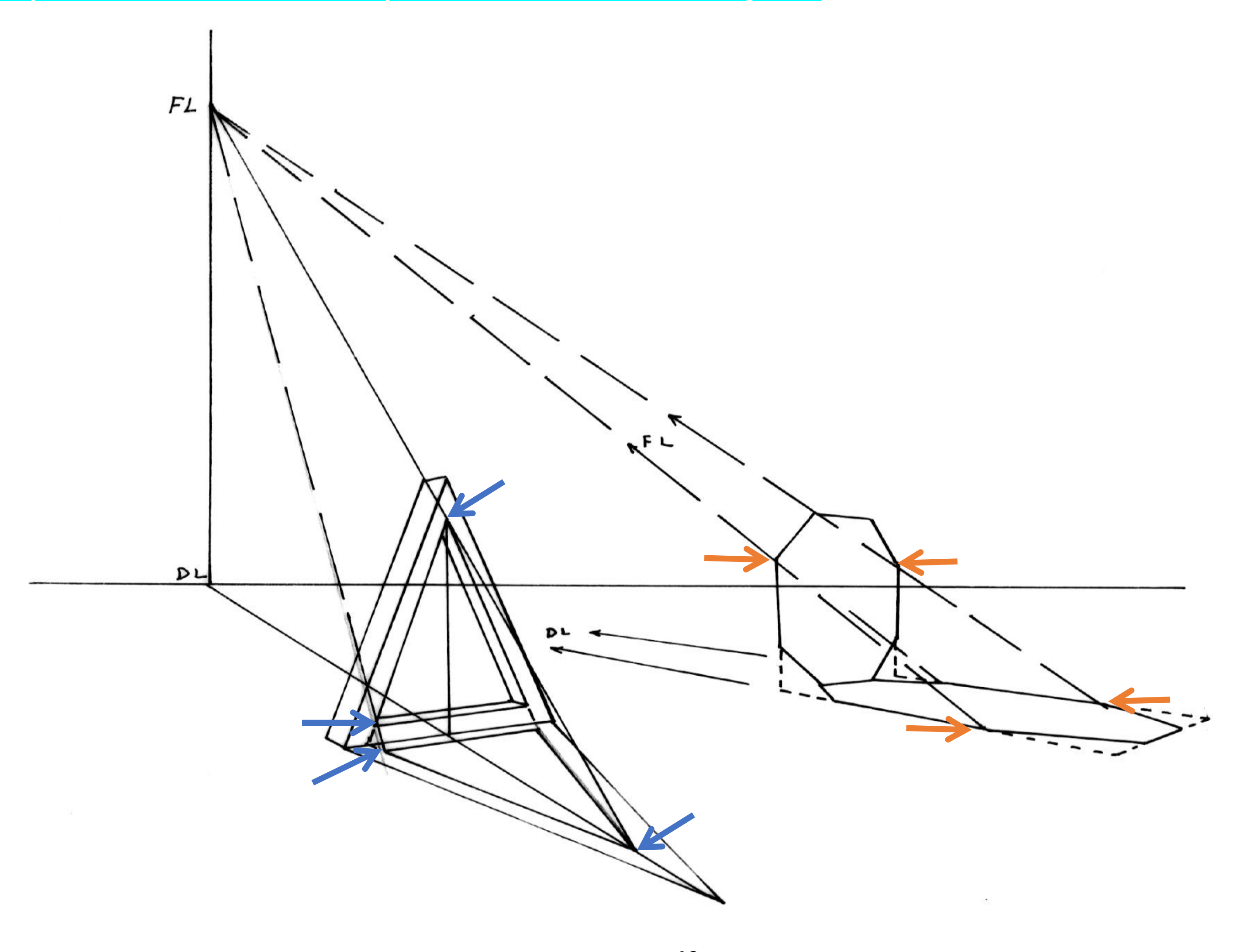
Cuarto paso.

Para obtener la sombra que produce el grosor de la figura geométrica se prolongan las líneas verticales, de dicho grosor, hasta la línea de base, para que se pueda utilizar el punto DL, que toca sólo las partes inferiores de la figura. Con el punto FL se trazan líneas que pasen por la parte superior del grosor de la figura y donde se cruce con las líneas del punto DL se obtendrá el tamaño de la sombra requerida. (Los colores corresponden a las indicaciones que muestran las flechas).



Quinto paso.

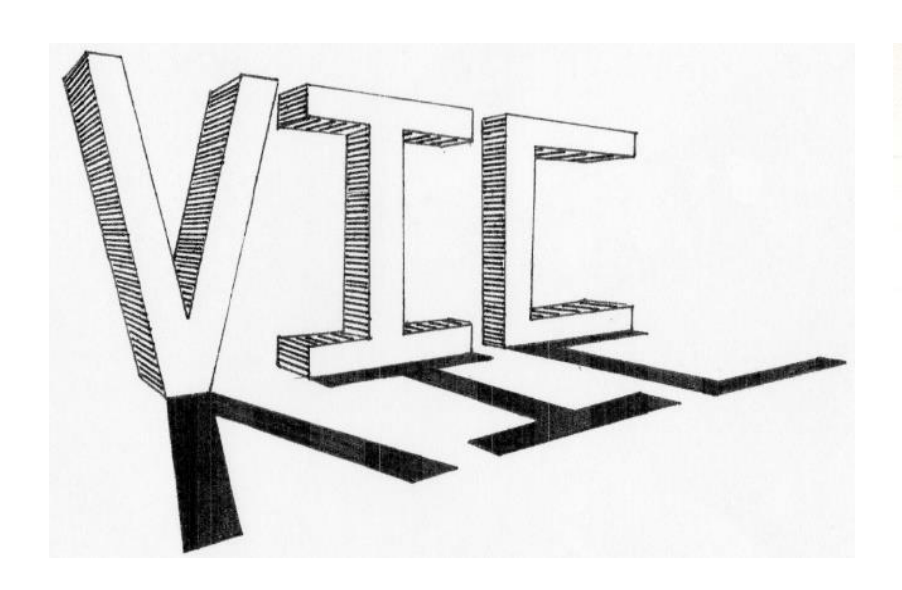
Recuerda que de la distancia de luz nacen las líneas que pasan sólo por los ángulos inferiores de cualquier figura, los que están sobre la línea de base, es decir el piso. De la fuente de luz nacen todas las líneas que pasan por los ángulos superiores de cualquier figura, siguiendo el contorno o silueta de la misma. Donde se crucen las líneas que surgieron de los puntos DL y FL se encontrará la forma y tamaño de la sombra divergente.

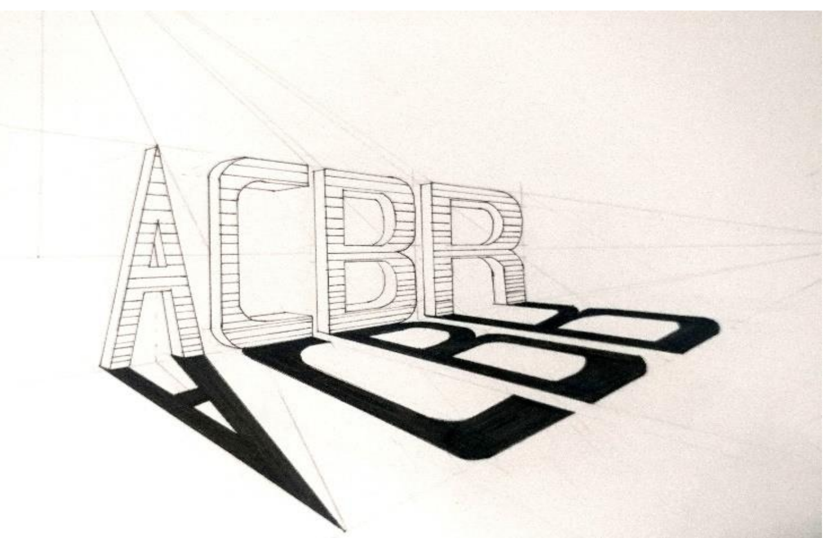


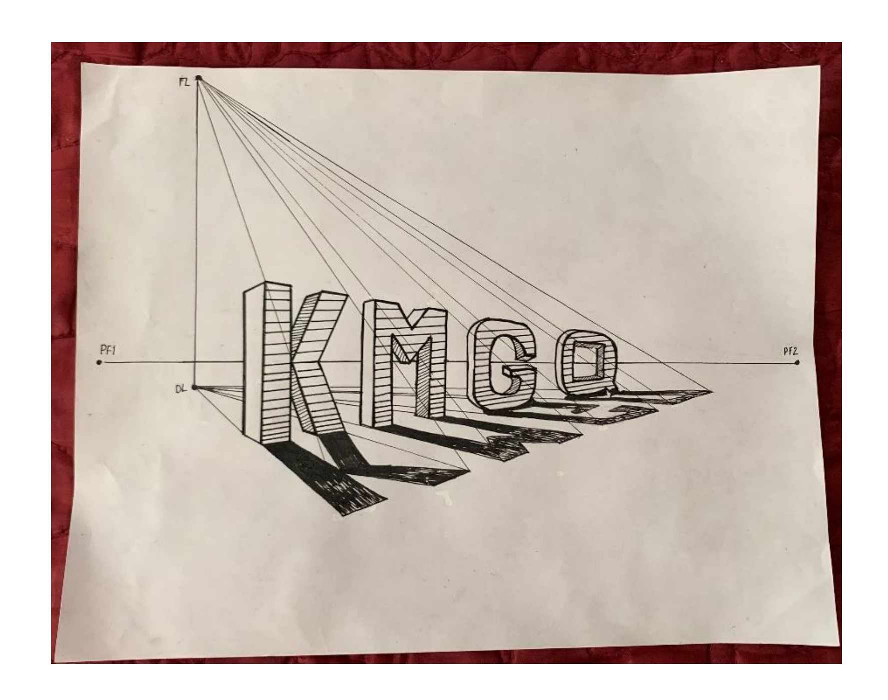
Es importante tomar en cuenta que mientras más alto se encuentre la fuente de luz, más corta saldrá la sombra. Si por el contrario la fuente de luz se encuentra cerca de las figuras, más largas serán las sombras y posiblemente se salgan del papel de dibujo, por lo que debes elegir el lugar adecuado para la posición de los puntos DL y FL. Otro aspecto que debes de considerar es que a medida que se alejan las sombras, éstas se van haciendo más anchas motivo por el cual se les conoce como **sombras divergentes.**

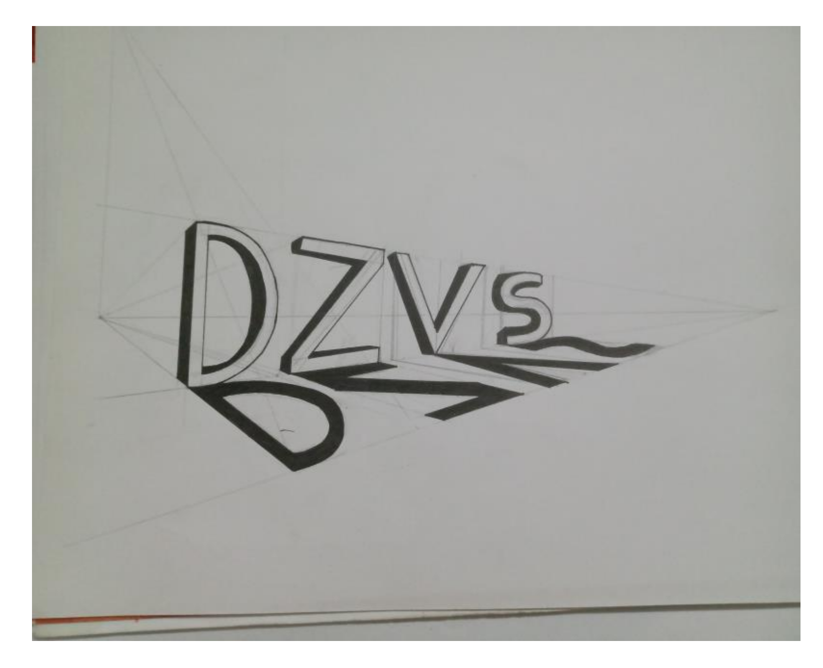
En algunos casos es necesario marcar fuera del papel no solamente los puntos que producen las sombras de las figuras, sino también los puntos que construyen a las mismas, como los puntos de fuga, por lo que te recomiendo que fijes, con cinta adherible, el papel de dibujo sobre la mesa de trabajo, para que el trazo de las líneas con la regla o escuadras siempre se realice con toda exactitud.

Para demostrar que puedes aplicar este procedimiento a cualquier figura, dibuja las iniciales de tu nombre y apellidos o de una palabra que te llame la atención y traza las sombras que cada letra produce en el papel, como los siguientes ejemplos:









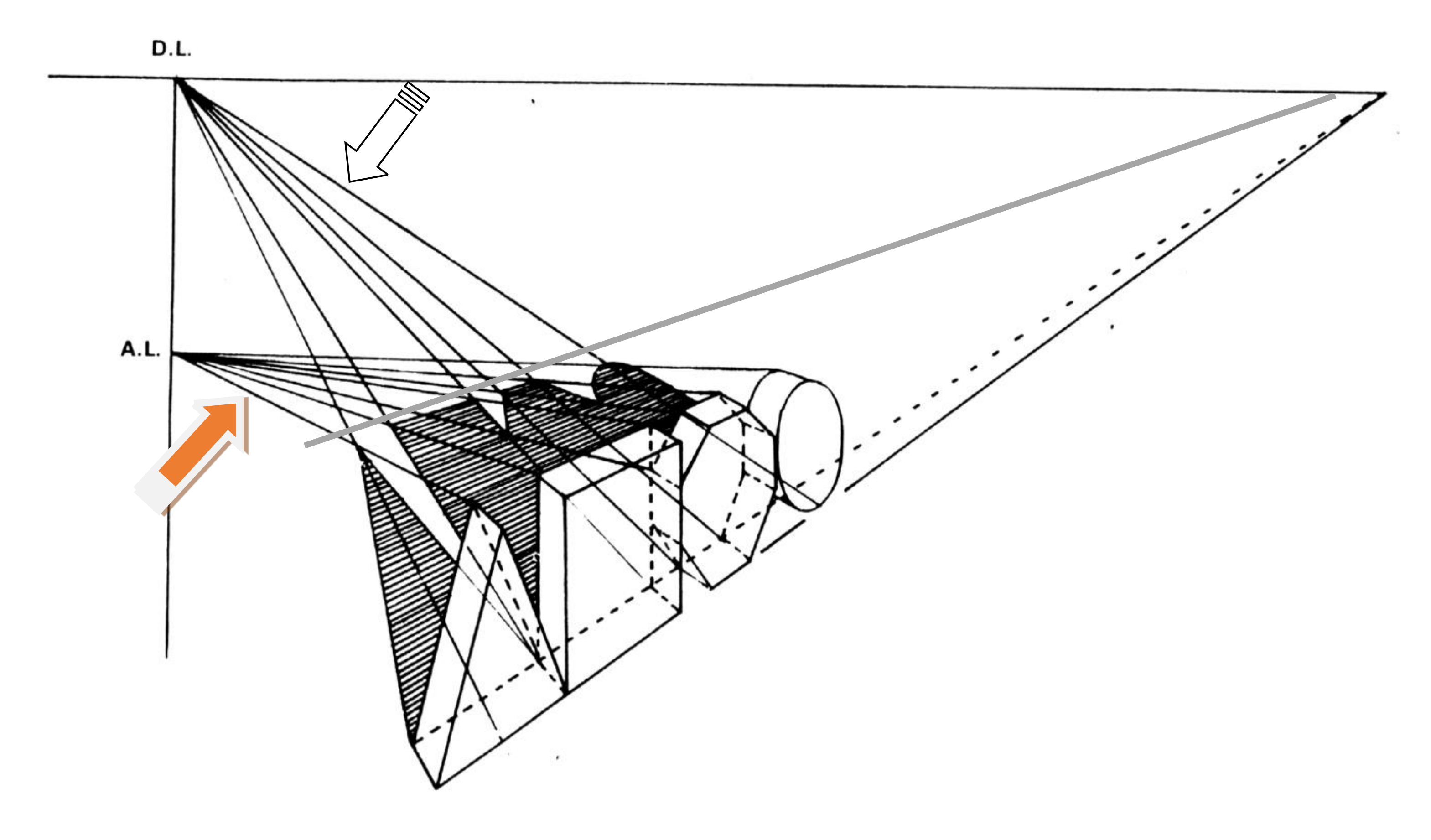
Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

La presentación de este ejercicio es con tinta china (estilógrafo del punto 0.3 o 0.4).

CUARTO EJERCICIO. Sombras Convergentes.

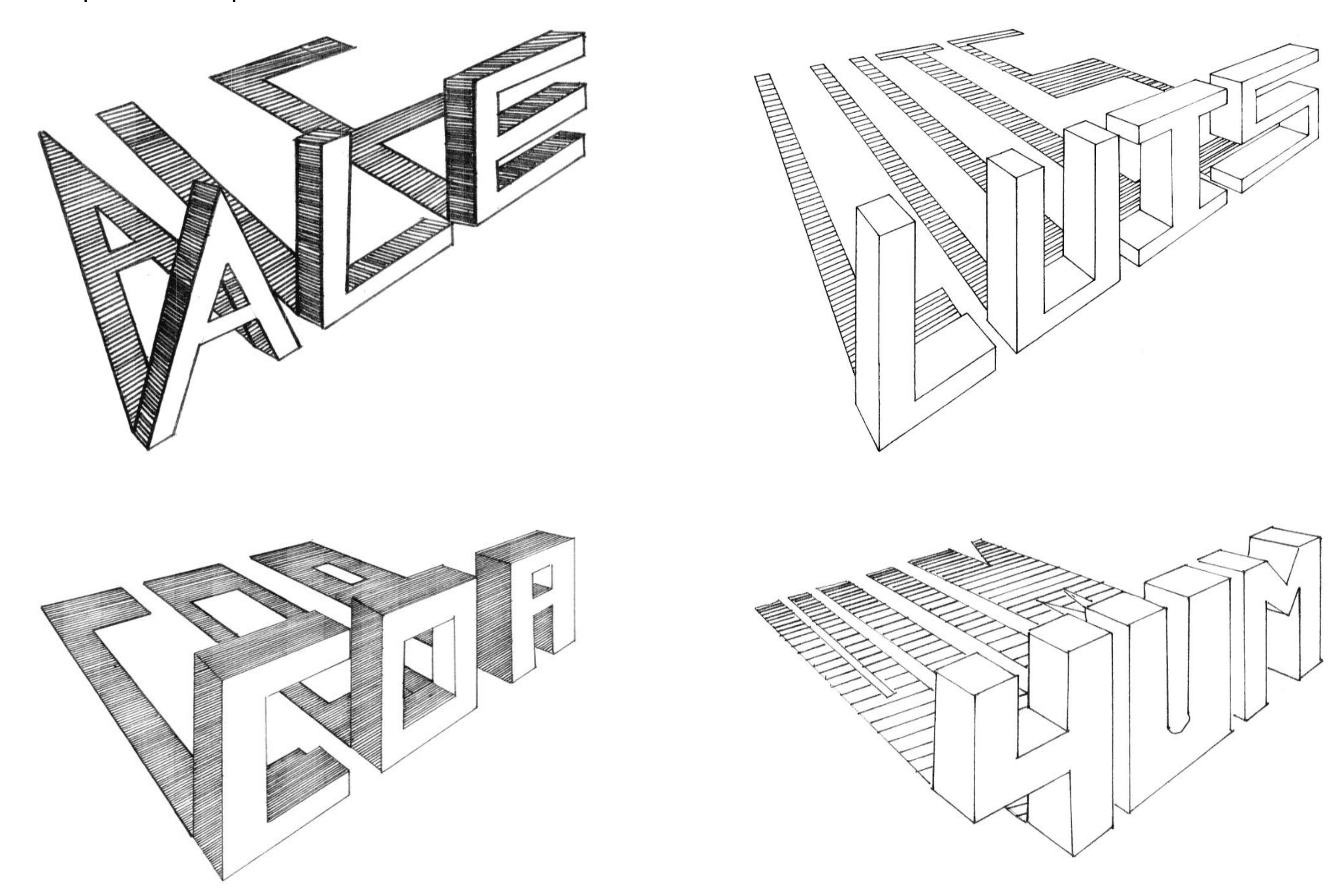
Empleando las mismas figuras del ejercicio anterior, dibuja las sombras que producen los modelos cuando la luz se encuentra arriba y adelante de los objetos. El problema consiste que cuando la luz está frente a los objetos no podemos trazar líneas del espacio vacío hacia el papel, por lo que debemos localizar en el plano de dibujo el lugar opuesto a la fuente de luz, este punto se le conoce como altura de luz (AL).

Realiza el dibujo que se muestra a continuación (realizado por el autor de este material didáctico).



Para efectuar esta lámina la línea de horizonte se traza en la parte superior de la hoja de papel, en esta línea se marca un punto que conocemos como DL, del cual nace una línea vertical hacia la parte inferior del plano de dibujo, sobre esta vertical se marca un punto que llamaremos AL (*altura de luz*), que representa el punto opuesto de donde se encuentra la fuente de luz. Siguiendo las mismas indicaciones del ejercicio anterior, todas las líneas que nacen de la distancia de luz (DL) flecha blanca, pasan por los ángulos o partes inferiores de cada figura, mientras que todas las líneas que nacen de la altura de luz (AL) flecha roja, pasan por todas las partes o ángulos superiores de cada figura, donde se unen o se cruzan los dos tipos de líneas se encontrará el largo y la forma de la sombra convergente de cualquier figura. Un aspecto que debes tomar en cuenta es que, si las figuras fueron construidas con el punto de fuga, las sombras también deben dirigirse al mismo punto de fuga, línea verde.

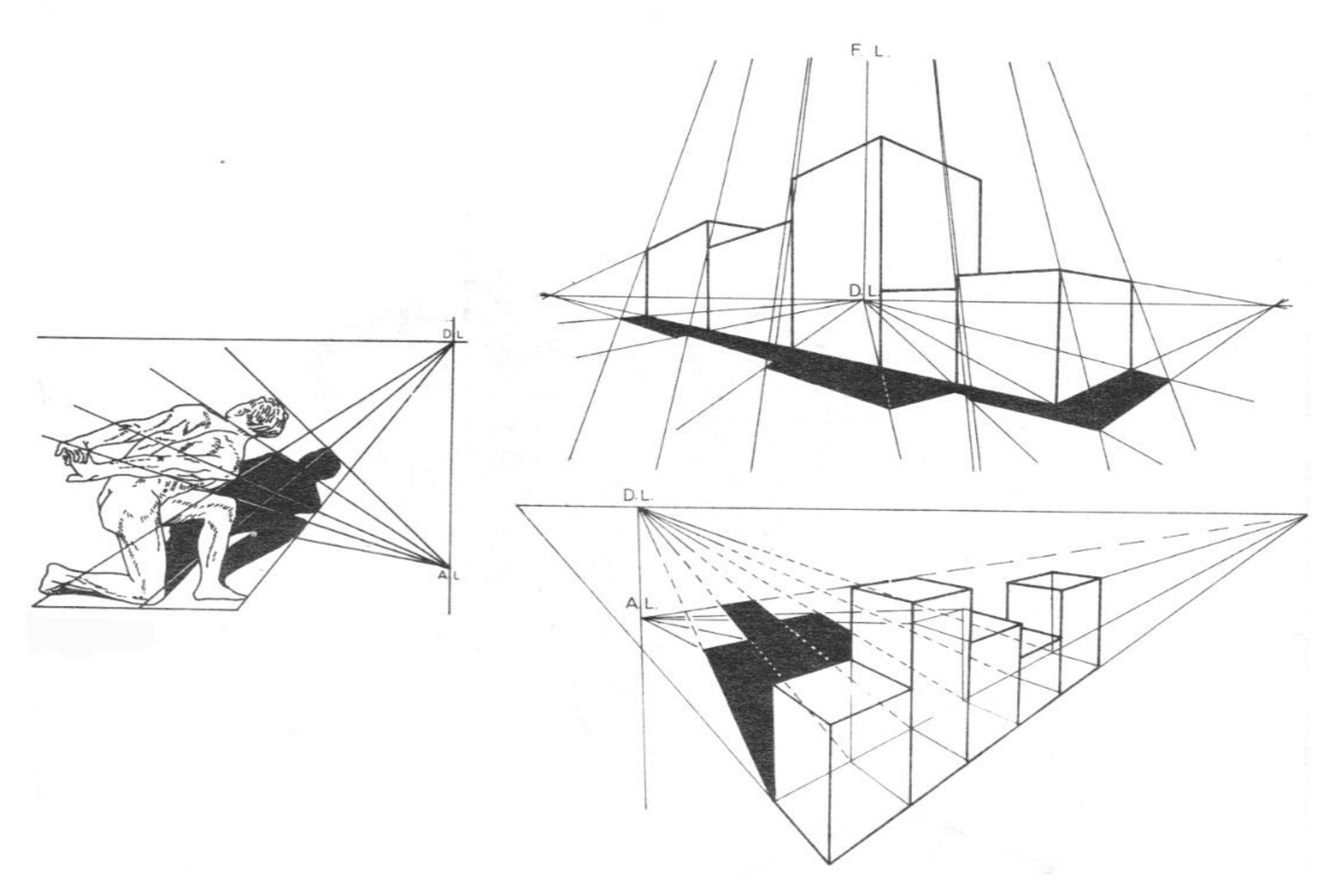
Para comprobar que has comprendido el desarrollo de este ejercicio utiliza las iniciales de tu nombre y apellidos y traza las sombras que le corresponde a cada una de las letras.



Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

El ejercicio se presenta entintado. En la sombra se aplica el procedimiento que se conoce en el dibujo como “achurado”, que consiste en trazar líneas paralelas con una mínima separación.

Con la práctica anterior vas comprendiendo la función que tienen los puntos de fuga, así como la Fuente de Luz, Distancia de Luz y la Altura de Luz, los cuales puedes utilizar en cualquier figura como los siguientes ejemplos.



Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

LA PERSPECTIVA EN LA OBRA ARTÍSTICA

- ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LA PERSPECTIVA DEL DIBUJO Y LA PINTURA.

En el arte de las primeras civilizaciones, egipcios, griegos y romanos e inclusive hasta el estilo gótico las figuras se representaban en forma plana, es decir, no hay figuras adelante y otras atrás, todas estaban unas junto a otras. Fue hasta principios del Renacimiento, alrededor de 1420, cuando Filippo Brunelleschi tuvo la idea de representar en sus obras la imagen que perciben los ojos, en donde la profundidad, que es producto de un fenómeno óptico, está determinada por principios o reglas matemáticas que les dan a las figuras el tamaño que les corresponde, según la distancia a la que encuentren, dando así el origen de la perspectiva. En 1435 Leon Battista Alberti escribió un libro donde presenta las reglas o métodos de la perspectiva que permiten representar el volumen en un espacio totalmente plano como es el lienzo o el papel, principios matemáticos que utilizaron grandes artistas para crear imágenes bastante realistas, como lo puedes apreciar en las pinturas de Leonardo da Vinci, Miguel Ángel Buonarroti, Rafael Sanzio, Massaccio, Mantegna, entre los más representativos de esta época.

A partir del renacimiento surgieron estilos pictóricos en donde la perspectiva tuvo una importante participación como en el Barroco, donde se ven escenarios de gran profundidad, con amplios espacios en donde predominan las líneas diagonales, característica de la perspectiva, acentuadas por la luminosidad de los colores. Ente los artistas más representativos de este estilo se encuentran Rubens, Rembrandt, Caravaggio y Vermeer.

La perspectiva la puedes encontrar en la representación de edificios, bosques u objetos para lograr un mayor efecto de profundidad, utilizando diferentes puntos de vista, como los cuadros de Cézanne, Picasso, Salvador Dalí o las sorprendentes obras de M.C. Escher, que presenta imágenes contradictorias entre la realidad y lo imaginario.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Para que tengas una referencia del desarrollo histórico de la perspectiva, realiza una infografía de las obras de los autores que se mencionaron en líneas anteriores, destacando la representación del volumen y de la profundidad.

Nota: La infografía es una combinación de imágenes sintéticas, explicativas y fáciles de entender y textos con el fin de comunicar información de manera visual para facilitar su transmisión.

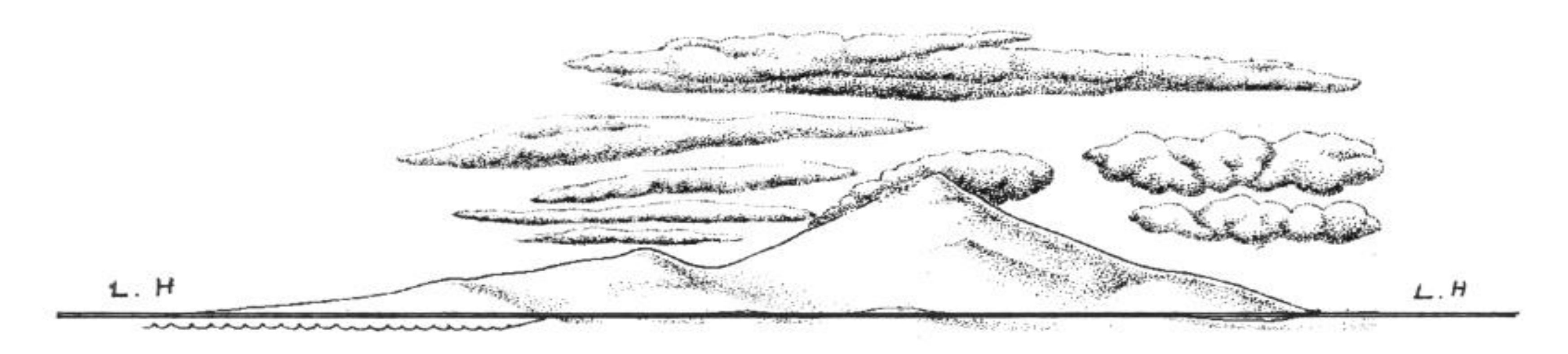
Recuperado de https://www.ofifacil.com/ofifacil-infografías-que-es-definición-como-se-hacen.p

- ELEMENTOS BÁSICOS EN EL MÉTODO DE LA PERSPECTIVA: LÍNEA DE HORIZONTE Y PUNTO DE FUGA.

La perspectiva es el método que permite la representación de formas tridimensionales en una superficie plana tal y como se presentan a tus ojos, a la distancia que se encuentran y con la distribución que les corresponde en el espacio real, es un procedimiento por el cual la línea representa a todos los objetos, de tal modo que ofrece un plano imaginario a través del cual parece que estás viendo la realidad, una ilusión óptica en la cual las figuras adquieren volumen, sin embargo, mediante el tacto te das cuenta fácilmente de que las formas están representadas sobre una superficie totalmente plana, el volumen real del objeto será, en el papel, una impresión imaginaria producto de un fenómeno óptico.

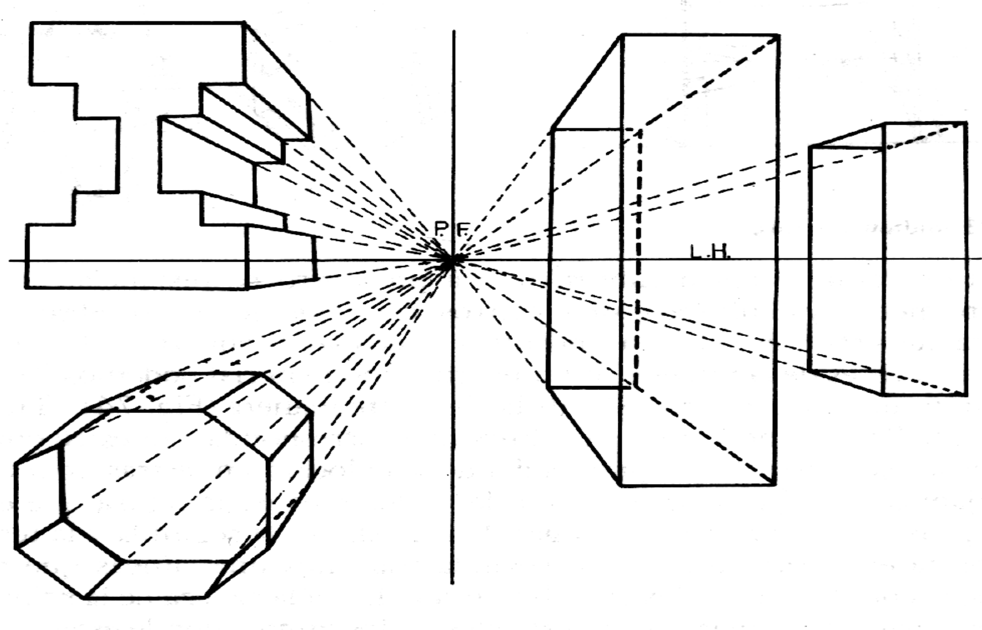
La perspectiva cónica es la más práctica para la representación de la forma. Las líneas que representan la profundidad de cada una de las formas convergen hacia el **punto de fuga** o de vista que se encuentra sobre la **línea de horizonte**.

La línea de horizonte **(L. H.)** es aquella que aparece en la lejanía, donde visualmente se junta el cielo con la tierra. Línea que puedes observar claramente cuando te encuentras en la orilla del mar; en la ciudad o en el campo los edificios o las montañas impiden verla, aunque está presente en la representación de las imágenes. Esta línea también significa la altura a la que se encuentran los ojos del dibujante.



Dibujo realizado por el autor de este material didáctico

El punto de fuga **(P. F.)** o de vista significa el lugar hacia donde observan tus ojos. Todas las líneas verticales y horizontales que se encuentran en el objeto real permanecen idénticas en el plano de proyección (dibujo), y solamente las líneas que representan la profundidad, aquellas que van de tu persona hacia adelante, se convierten, en el dibujo, en líneas diagonales que se juntan en el punto de fuga.



Punto de fuga.

Dibujo realizado por el autor de este material didáctico

La expresión artística generalmente centra su interés en el esquema visual tridimensional que produce la observación del objeto, de este modo, la representación gráfica no copia al objeto, sino que traduce las características geométricas de éste a través de las propiedades del dibujo. La profundidad y el volumen ayudan en gran medida a que esta representación sea más bien una copia de las experiencias visuales que percibe tu retina. En los siguientes dibujos las vías del ferrocarril se unen en la lejanía, esto es un fenómeno óptico ya que los rieles nunca se juntan, son paralelos, por eso se dice que no estas copiando la realidad del objeto, sino la imagen que es captada por tu retina.





Punto de vista

Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

NOTA: Se le da el nombre de punto de fuga cuando las líneas convergen a un lugar imaginario, como en el dibujo que presenta las figuras geométricas. Cuando se dice punto de vista es porque las líneas convergen en un lugar que está presente en la imagen que están recibiendo tus ojos, como en el caso de las vías del tren, se ve que los rieles se juntan en un punto en la lejanía, aunque, como se mencionó anteriormente, en la realidad esto no es así.

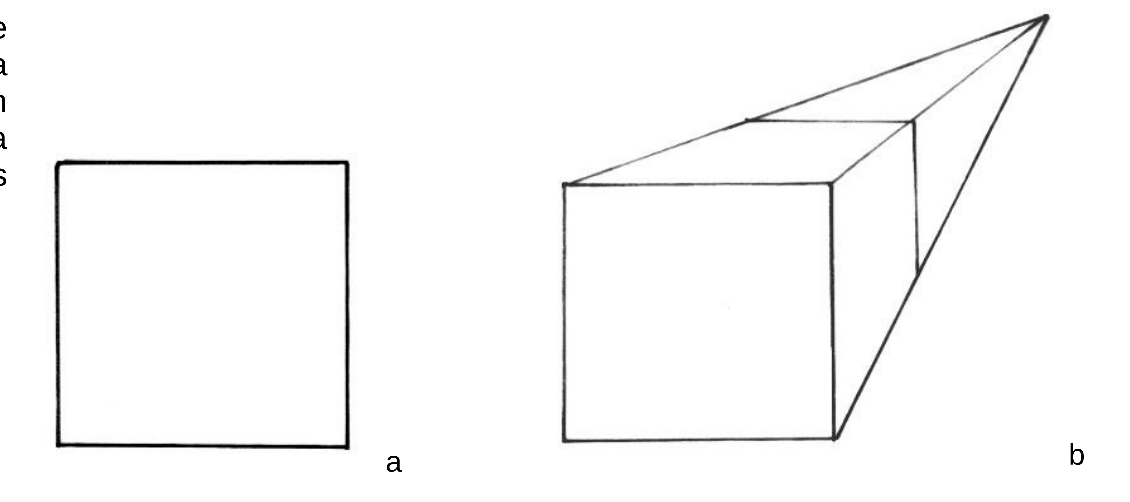
• DIBUJO DE PERSPECTIVA DE UN PUNTO, DOS PUNTOS Y TRES PUNTOS DE FUGA

El dibujo de todo objeto real posee dos situaciones: la del modelo tridimensional y la de su planteamiento en el papel de dibujo. Cuando los modelos tienen una posición frontal ante nuestra vista, sólo necesitaremos un punto de fuga para la representación de su volumen.

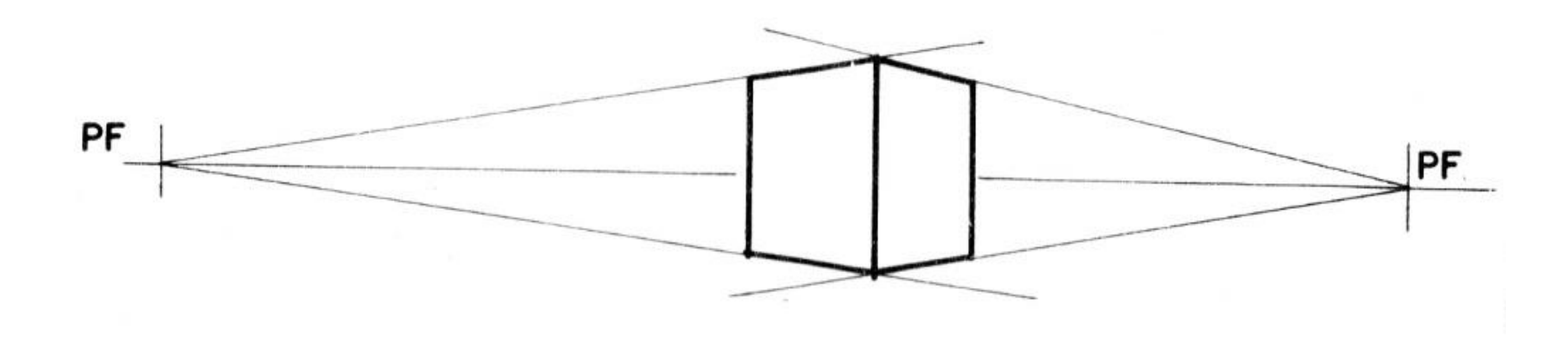


Dibujo realizado en el Taller de Expresión Gráfica

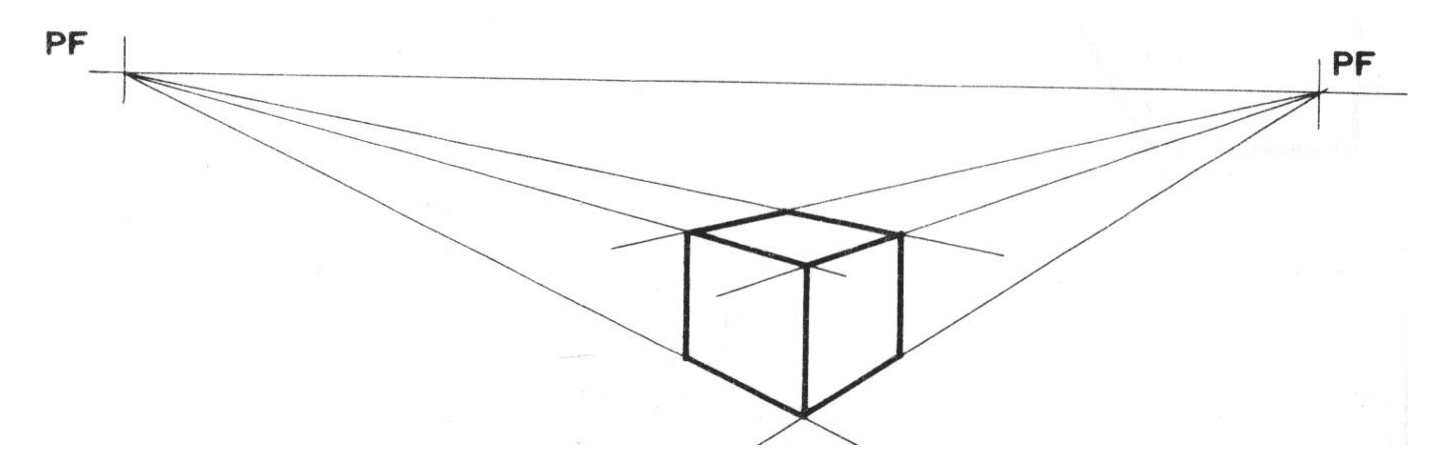
Cuando la figura se ve de frente existen dos líneas principales, la horizontal y la vertical (figura a), en una forma geométrica regular, para representar su volumen sólo necesitas un punto de fuga (figura b).



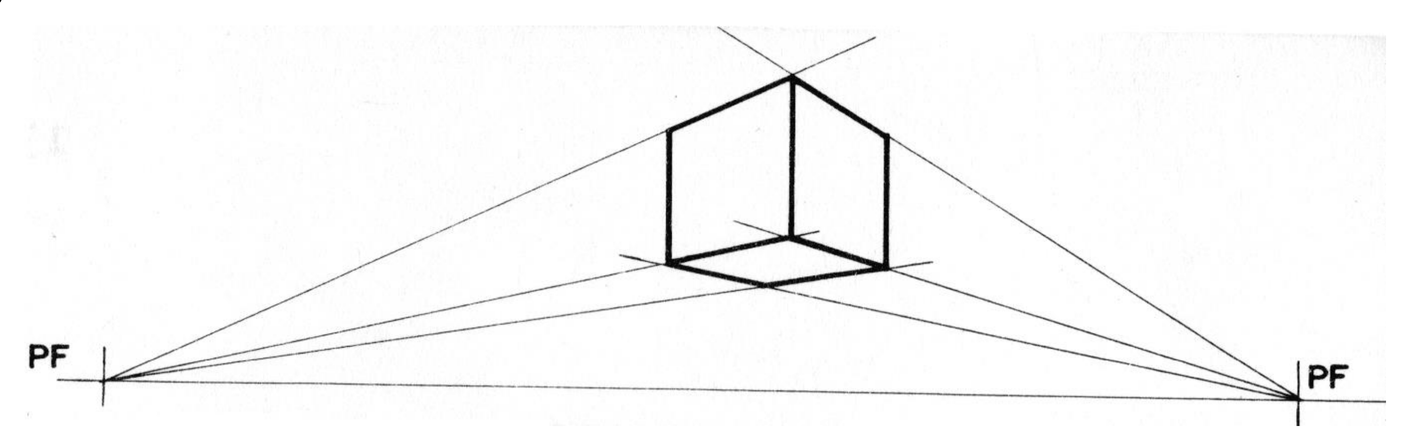
Si la figura se presenta a tus ojos en forma diagonal, es decir en forma “esquinada” o angular, necesitarás dos puntos de fuga. Si la línea de horizonte está a la mitad de la figura solo se podrá representar sus caras laterales.



Cuando la línea de horizonte se coloca arriba de la figura se ven tres caras, las dos laterales y la cara superior, ofreciendo una vista aérea, algunos autores le llaman “vista de pájaro”.

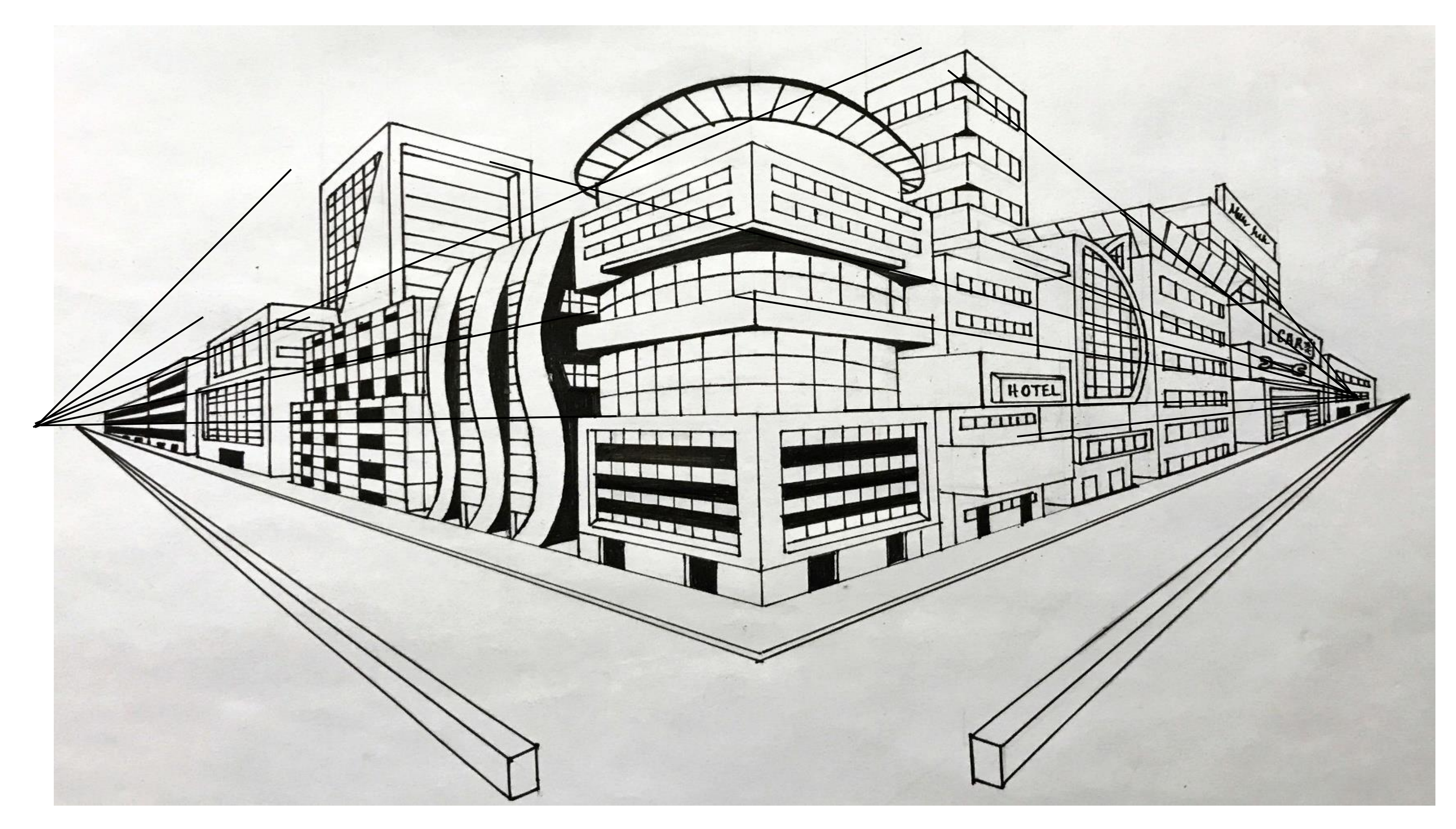


Sin embargo, si la línea de horizonte la pones en la parte inferior se presentan las caras laterales y la cara inferior, lo cual significa que el observador se encuentra situado debajo de la figura, a esta proyección algunos autores le llaman “vista de ojo de hormiga”.



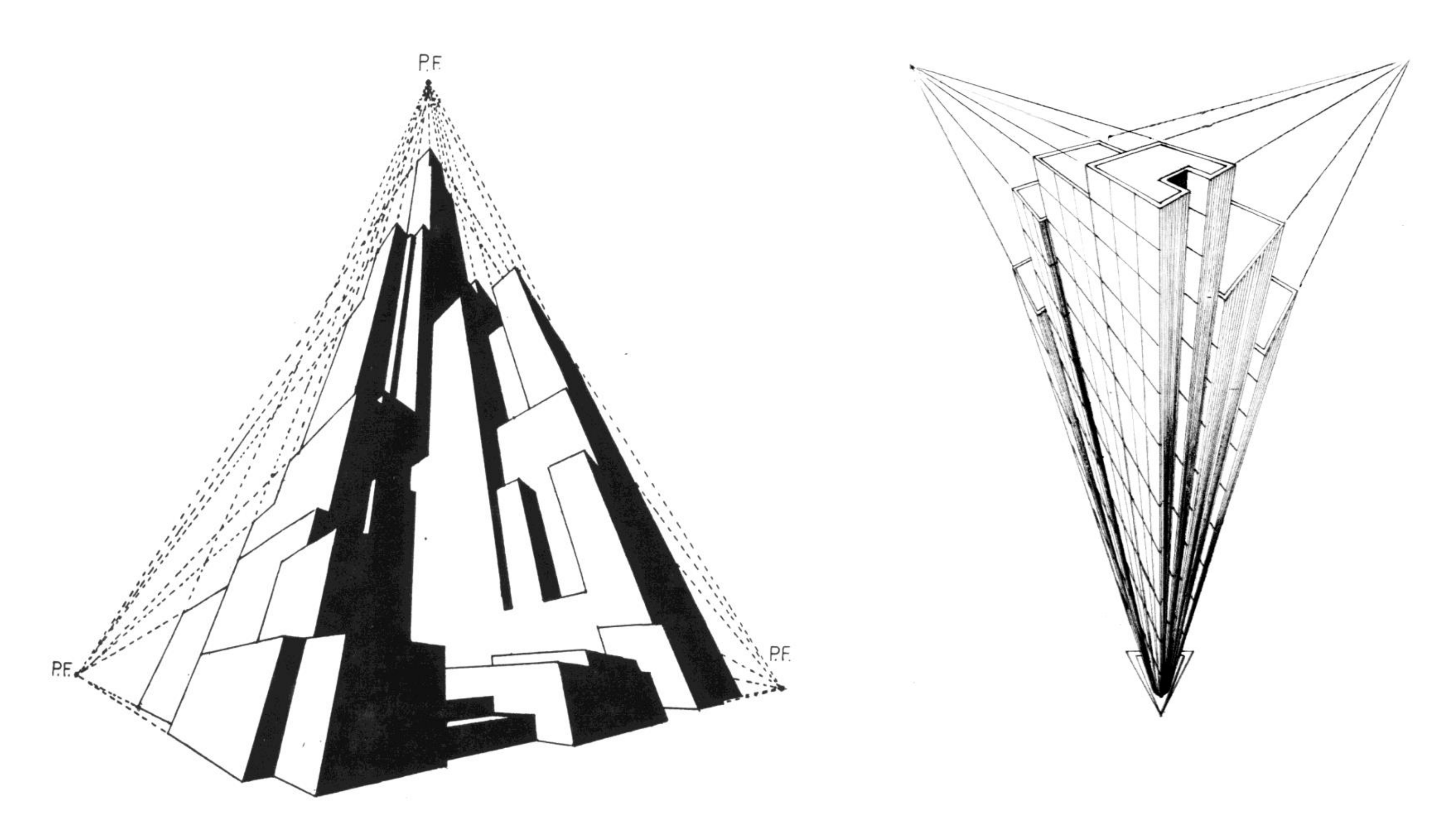
Dibujos realizados por el autor de este material didáctico

La posición angular ofrece una imagen de profundidad legítima; sin embargo, adquiere un proceso indirecto porque la forma tridimensional se representa sobre el papel de dibujo distorsionando la forma real. En la perspectiva a dos puntos de fuga se deforma la figura: líneas que en el plano real son horizontales y paralelas, en el plano material aparecen como diagonales convergentes. La convergencia de las paralelas en las proyecciones sólo se percibe hasta cierto punto y produce una condensación que se intensifica gradualmente hacia el punto de fuga. Observa el siguiente ejemplo.



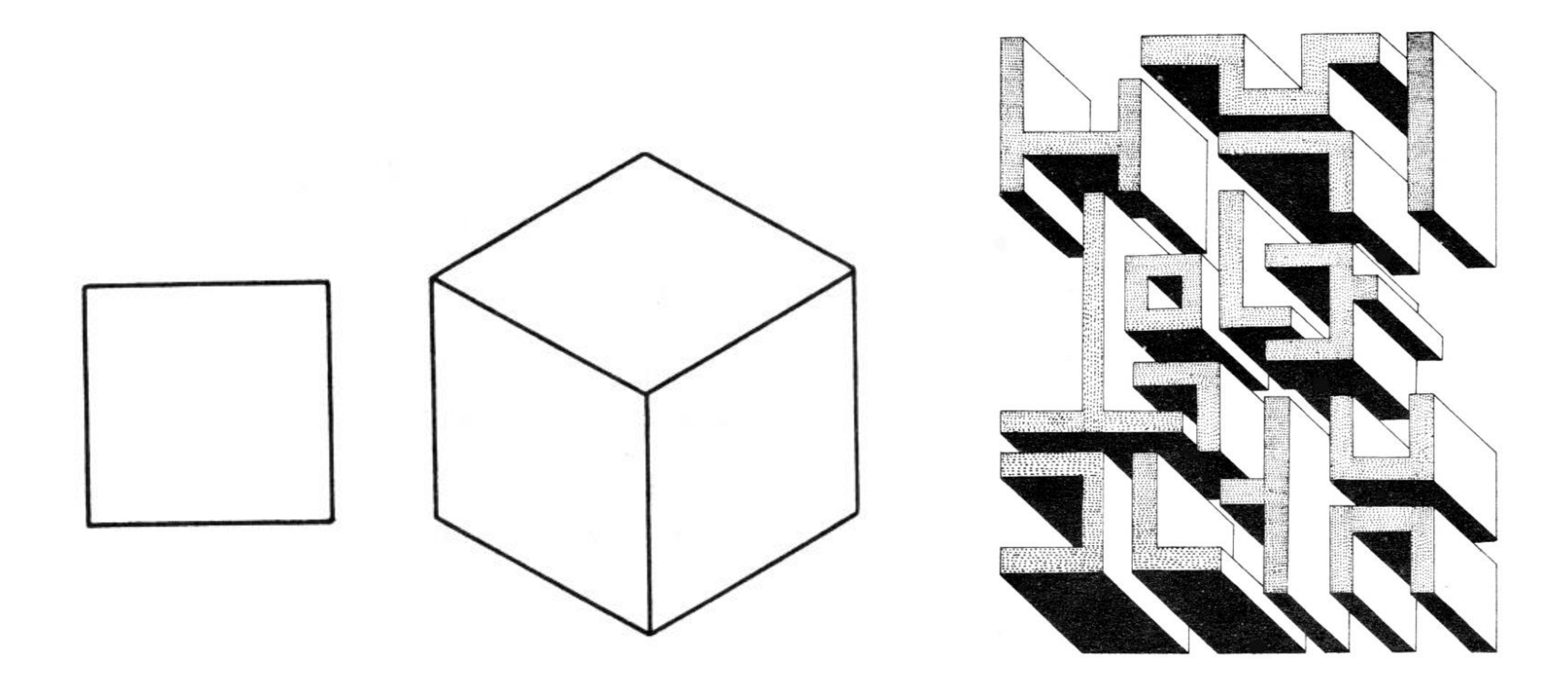
Dibujo realizado en el Taller de Expresión Gráfica

Existe un tercer punto de fuga, que se convierte en un auxiliar, para representar la posición del dibujante, con respecto al objeto, con una vista hacia arriba o hacia abajo, ofreciendo un concepto diferente de profundidad.



Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

Cuando se nulifica la actividad dinámica del punto de fuga para lograr mayor espacio, se está empleando la **perspectiva isométrica**. En la proyección de un cubo, las líneas de las caras laterales se representan de forma paralela, es decir sin convergencia, por lo que la imagen producida es más bien un equivalente de la forma física. La forma gráfica ofrece tres caras de ángulos rectos y lados paralelos de idéntica medida.

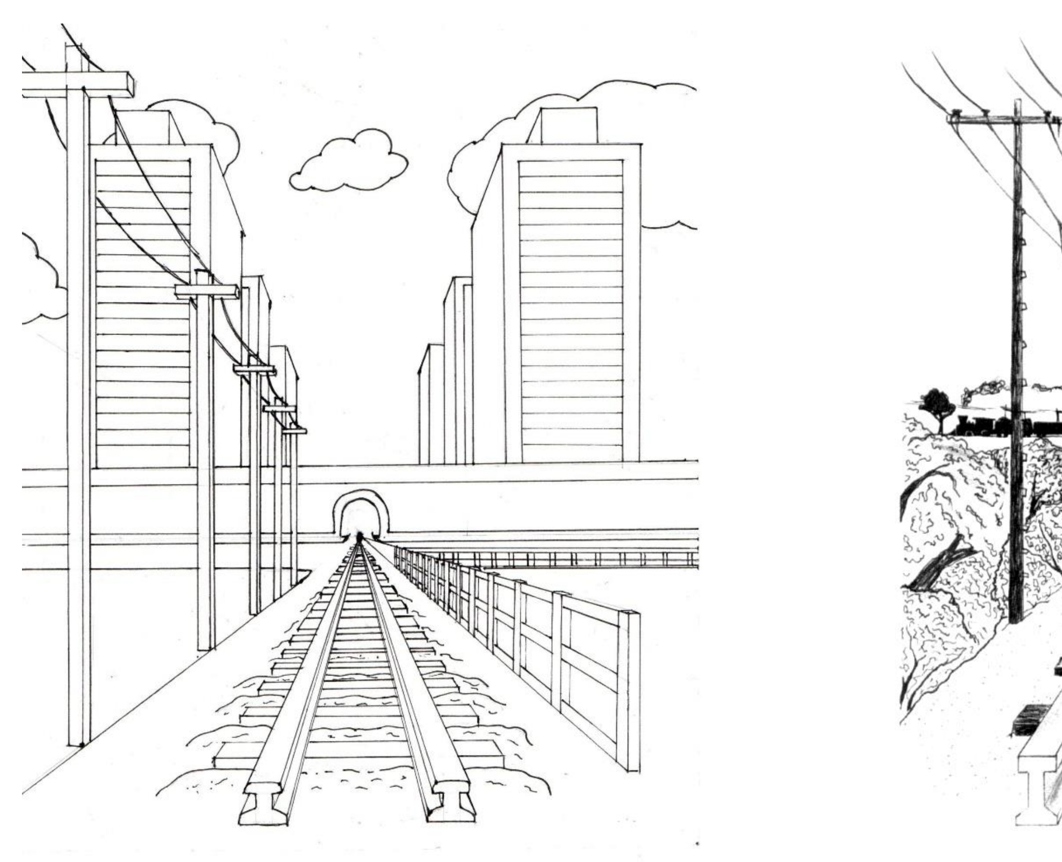


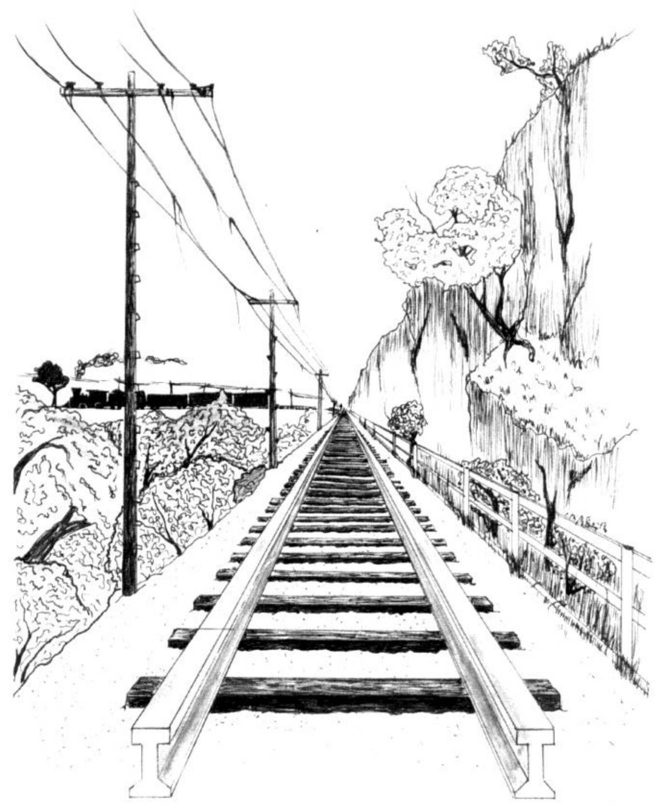
Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

PRIMER EJERCICIO. PERSPECTIVA CON UN PUNTO DE FUGA.

Desarrollando tu imaginación, crea un ambiente donde se ubiquen las vías del tren, como los ejemplos que se presentan a continuación.





Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

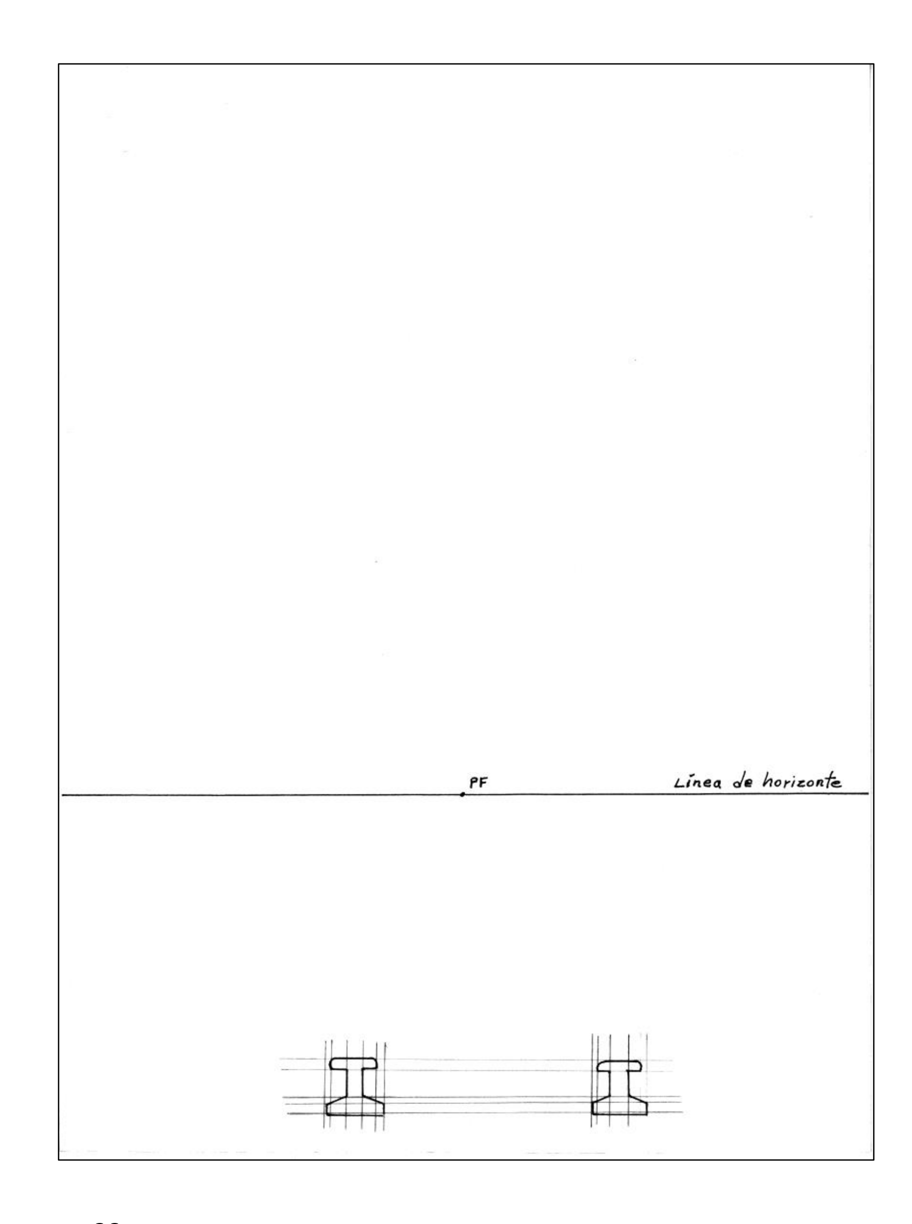
Para lograr esta representación sigue los siguientes pasos.

El problema consiste en dibujar una imagen real o imaginaria, en donde las líneas de los objetos o figuras utilizadas converjan en un sólo punto de fuga, este punto puede estar señalado en el papel de dibujo o como consecuencia del ángulo de las líneas que expresan la profundidad. Para comprender mejor este ejercicio realiza en un papel de dibujo - del tamaño y calidad de tu elección- con tu regla y un lápiz HB la imagen de las vías del tren aplicando los pasos que se presentan a continuación.

Primer paso.

Traza la línea de horizonte en la parte inferior de la hoja, aproximadamente un tercio. Dibuja la figura de los dos rieles en su cara frontal. Te recomiendo que observes primero la forma que tienen las vías del ferrocarril que pase cerca de donde vives o puedes recurrir a las vías que se encuentran en una estación del servicio de transporte colectivo mejor conocido como “metro”. Analiza la estructura que tienen los rieles y con la imaginación dale forma a la cara frontal, presta atención a la rueda del tren o del metro para que tengas una idea de cómo se mueve la rueda sobre el riel, eso te ayudará a comprender por qué tiene esa forma.

Dibuja dos figuras iguales en la parte inferior de la hoja de papel.



Segundo paso.

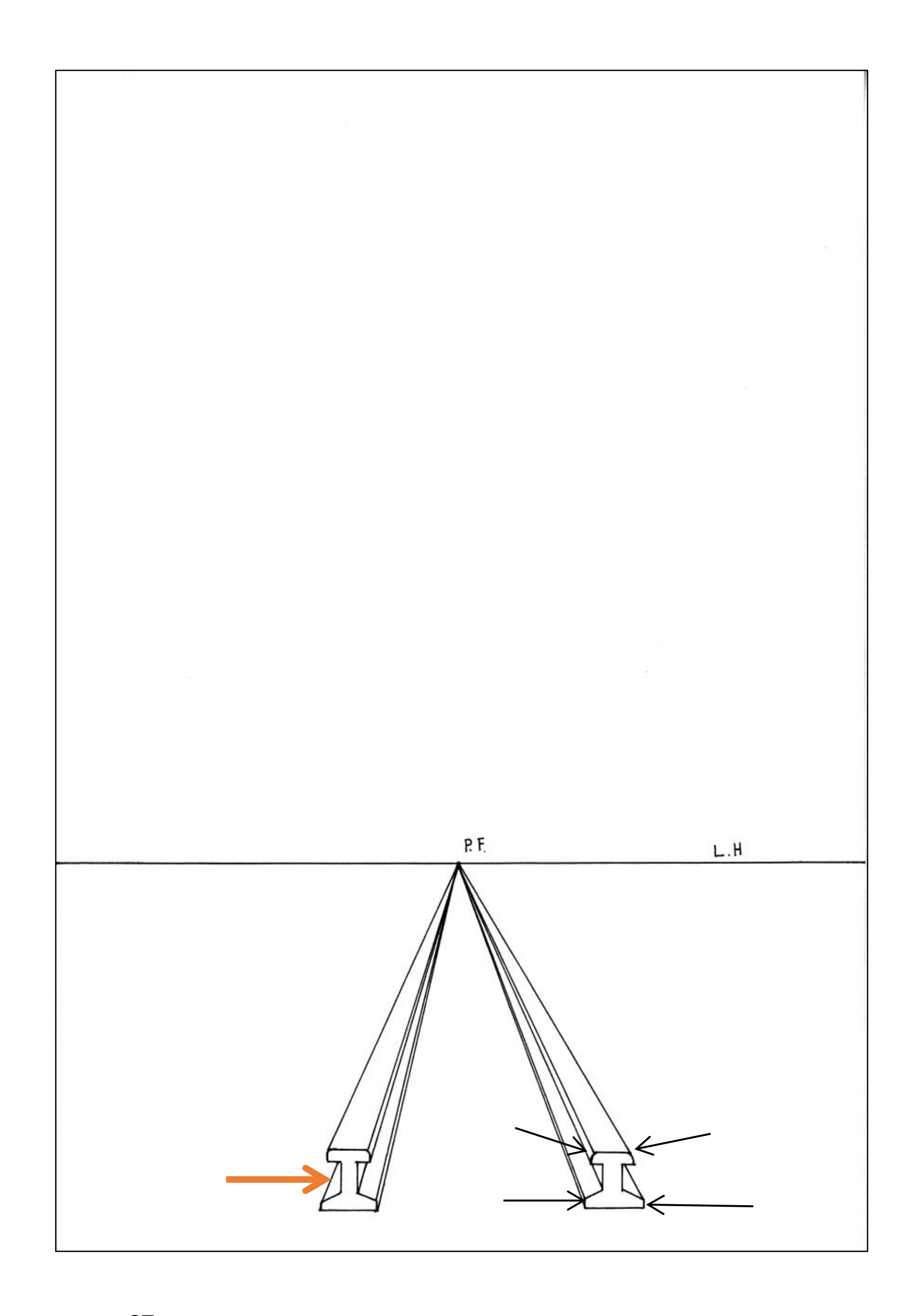
De cada una de las esquinas o ángulos de la figura de los rieles, traza líneas hacia el punto de fuga, que se encuentra a la mitad de la línea de horizonte (flechas delgadas en negro).

Con estos trazos le darás la forma y el volumen que le corresponde a las diferentes caras de la figura de los rieles.

Las líneas que van hacia el punto de fuga determinarán que parte del riel se ve y que parte no se ve. Observa el dibujo que está a tu derecha. Si las líneas no tocan la cara frontal del riel significa que se ve la figura completa hasta llegar al punto de fuga, por el contrario, si la línea toca el contorno de la cara frontal del riel indica que se ve solo una parte, como se muestra con una flecha roja.

Al trazar las líneas hacia el punto de fuga te darás cuenta que el grosor de los rieles se va haciendo cada vez más pequeño, al final casi ya no se distinguen las caras de los rieles, esa imagen es algo que encontrarás siempre que utilices la perspectiva, es producto de la forma en que llega la imagen real a la retina.

Si tienes la oportunidad de estar en una avenida muy larga, pararte en un extremo del andén del metro o en un pasillo, te darás cuenta que los edificios o las estructuras se van haciendo, visualmente, más pequeños.



Tercer paso.

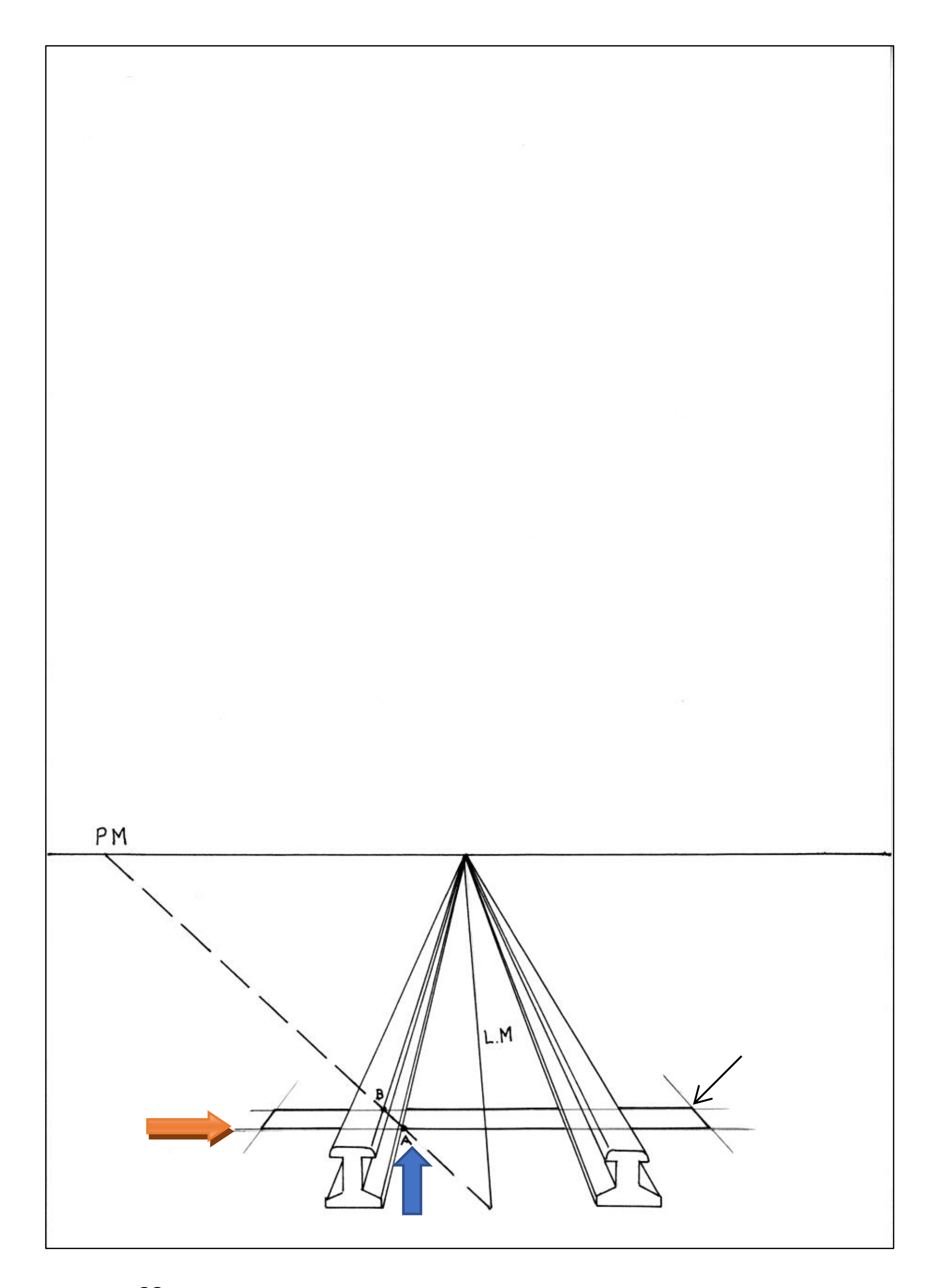
Del punto de fuga traza una línea hacia la mitad de los dos rieles, esta línea se le conoce como línea de medición (LM). Sobre la línea de horizonte, en el extremo izquierdo marca el punto de medición (PM), en el lugar de tu selección, traza una línea hacia el extremo inferior de la línea de medición.

Toma como referencia los puntos donde se cruza la línea que vienen de PM con las líneas de las vías del tren (puntos A y B) (flecha azul), estos puntos te ayudarán a determinar el lugar y medidas que les corresponde a los tablones, -durmientes le llaman en el lenguaje de los ferrocarrileros- que sirven de base a las vías.

De los puntos A y B dibuja dos líneas horizontales con la medida que consideres adecuada.

Toma las dos esquinas de la primera línea horizontal (flecha roja) y de ahí traza líneas que se dirijan al punto de fuga, con estos trazos obtendrás la medida de la segunda línea horizontal (flecha delgada negra), además, le darás la forma y la posición en el plano de profundidad que establece la vista en perspectiva de la representación de las vías del tren.

Observa cómo están sujetados los rieles del tren y/o del "metro" a estos tablones o durmientes, esto te ayudará a darle la forma a dichos rieles.



Cuarto paso.

Para dibujar el siguiente tablón o durmiente repite el procedimiento anterior, tomando como punto de referencia la mitad de la primera línea del primer tablón (flecha naranja).

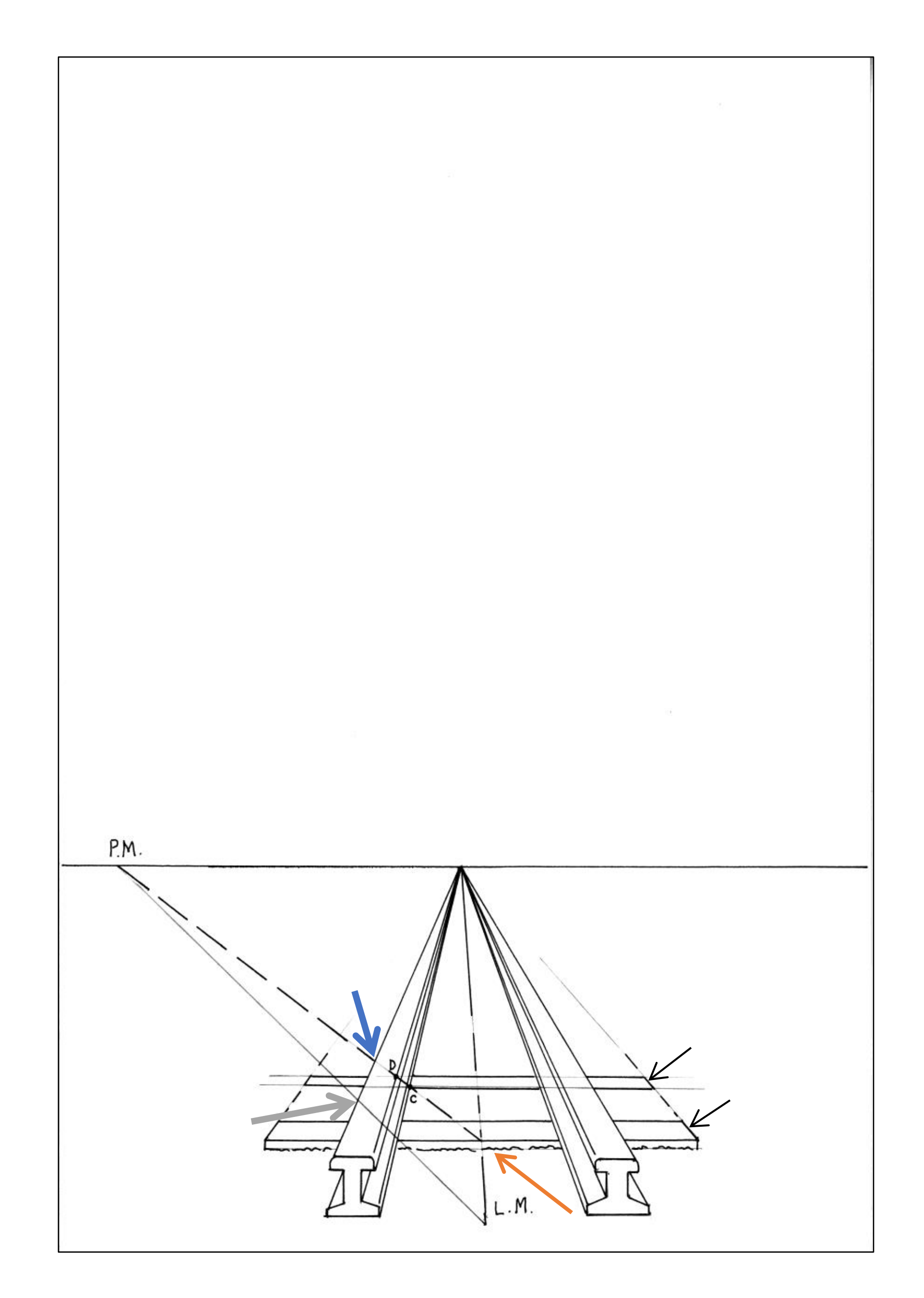
Los puntos C y D determinarán la medida que tendrá el segundo durmiente. Los puntos C y D se localizan sobre las mismas líneas donde se encuentran los puntos A y B del tercer paso.

Apóyate en el punto de fuga para determinar el largo de cada uno de los durmientes (flechas delgadas en negro).

Te darás cuenta de que el ancho del segundo durmiente ha disminuido en comparación del primer tablón, los puntos A, B, del procedimiento mencionado en el paso anterior se establecen de acuerdo al criterio del dibujante, es decir, que tú puedes elegir los puntos que te ayudarán a determinar la forma, el ancho y la posición de los durmientes.

Por ejemplo, el punto A lo puedes poner en otra parte del riel, podría ser donde se cruza la segunda línea de la cara superior del riel con la primera línea de medición (indicada con una flecha verde), como consecuencia tendrías que poner el punto D también en la segunda línea del riel, como se señala con una flecha azul.

Lo mismo podría pasar con el punto C.



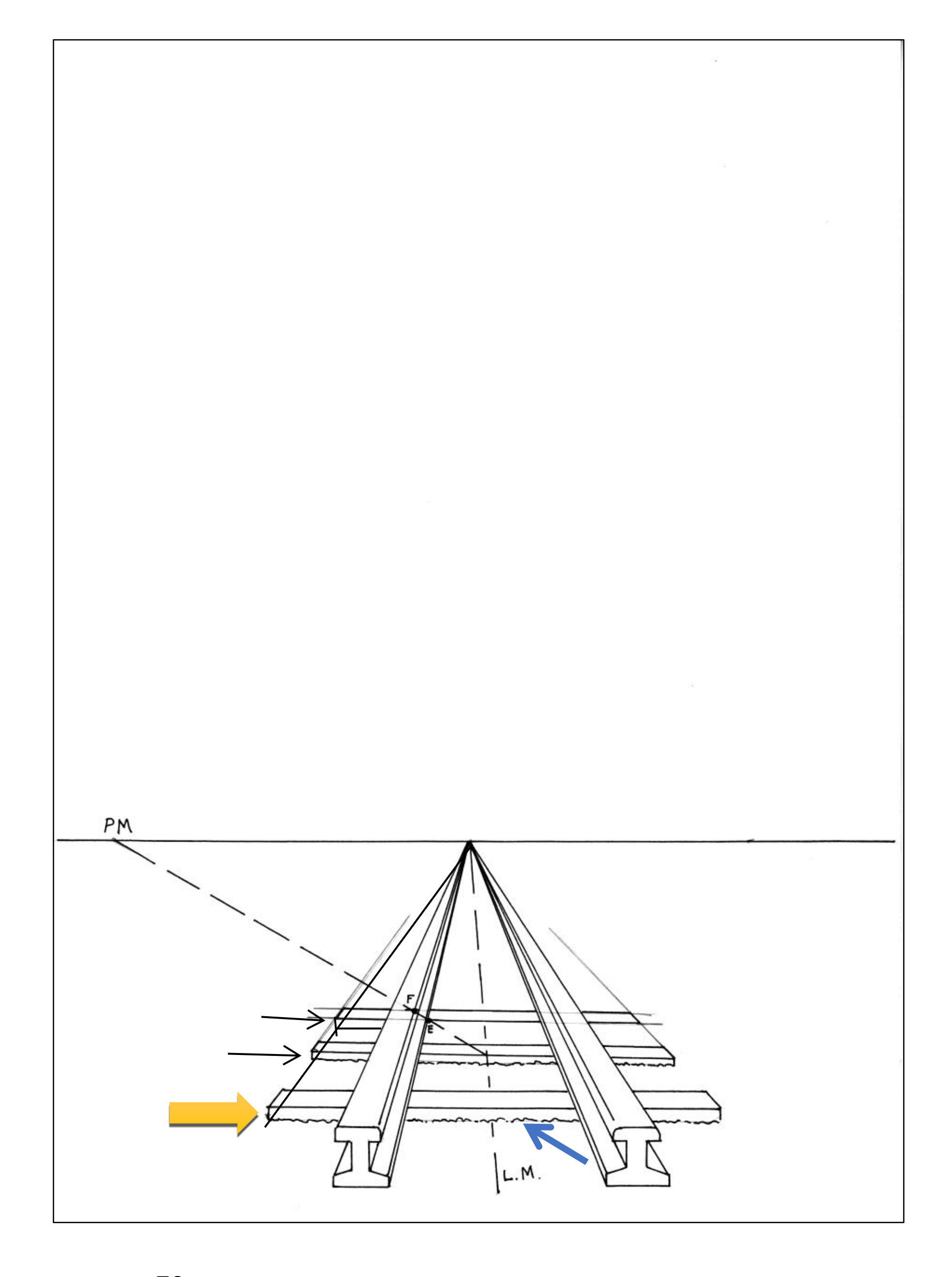
Quinto paso.

Para obtener la forma y posición del tercer durmiente repite los pasos mencionados en los pasos anteriores, este procedimiento lo vas a realizar en cada uno de los siguientes tablones o durmientes, hasta llegar al punto de fuga.

El grosor del primer durmiente lo obtienes trazando una pequeña línea vertical con la medida que tú consideres adecuada (flecha amarilla). Con el punto de fuga traza líneas al grosor del primer durmiente y obtendrás el grosor que le corresponde a los siguientes durmientes, como se indica con una flecha delgada en negro.

La línea horizontal inferior del grosor de cada durmiente está trazada sin regla con el propósito de dibujar una línea irregular que represente las piedras que es común encontrar en las vías del tren (flecha azul).

Generalmente los durmientes que están en las vías del tren son de madera, en la presentación final podrías representar la textura de las vetas que es común encontrar en la madera. En algunas estaciones del metro los durmientes son de concreto y no hay piedras (en la construcción se conoce como grava) debajo de dichos durmientes, por lo que se trazaría una línea recta con la regla.



Sexto paso.

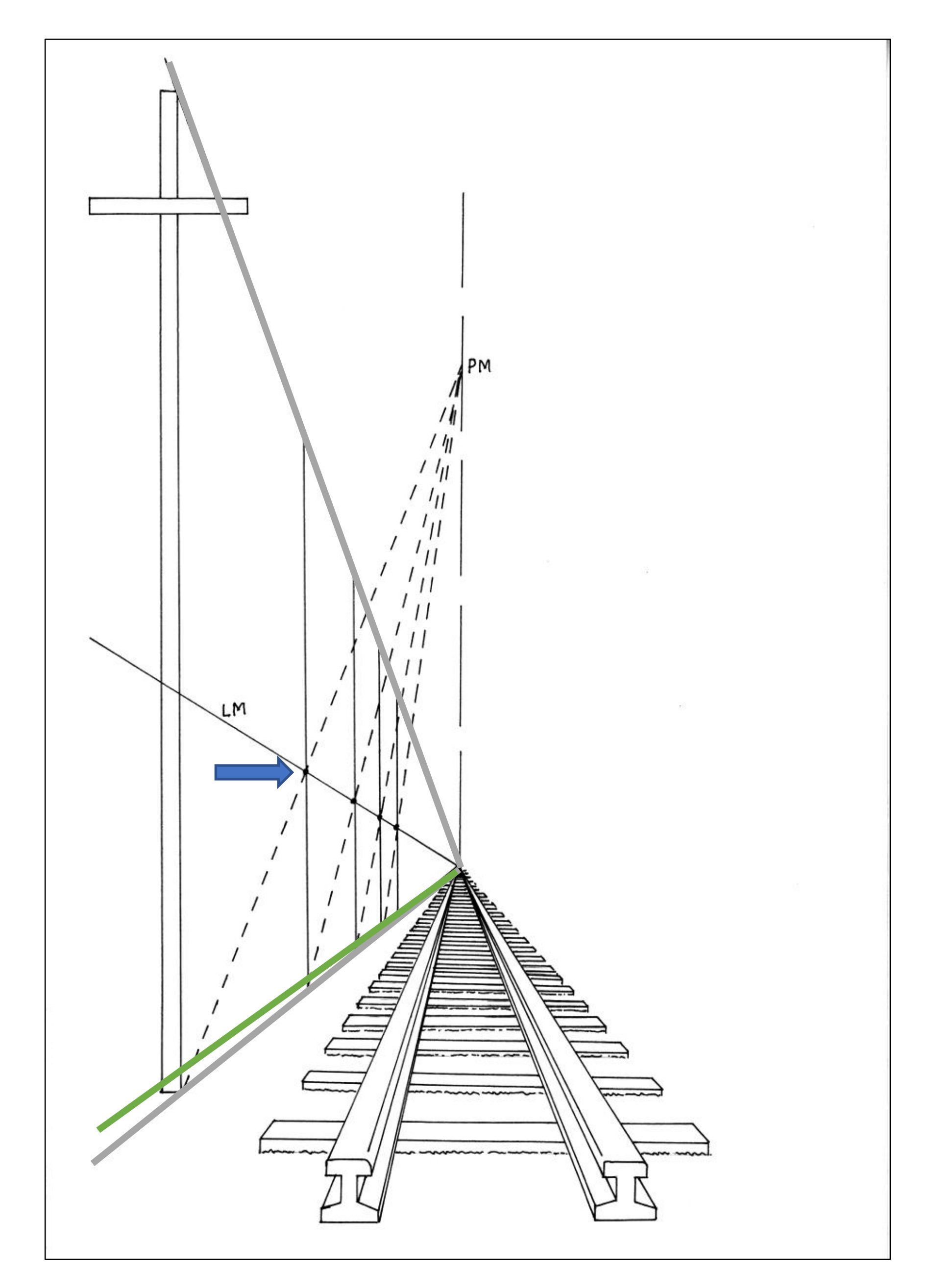
Para dibujar los postes de luz que aparecen en el extremo izquierdo de la imagen inicial, traza dos líneas que nacen en el punto de fuga y que determinarán la altura del primer poste (líneas en color verde).

A continuación, tomando como inicio el punto de fuga, traza la línea de medición (LM) a una altura que es opcional, es decir tú decides en qué lugar ponerla.

Dibuja una línea vertical, a partir del punto de fuga, y en la parte superior, también en un lugar opcional, marca un punto el cual recibirá el nombre de punto de medición (PM).

Del punto de medición dibuja una línea hacia la parte inferior del primer poste, donde se cruce con la línea de medición (LM) obtendrás el lugar que le corresponde al segundo poste (flecha azul). Nuevamente del punto de medición se traza una línea hacia el segundo poste y tendrás el lugar que le corresponde al tercer poste y así, repitiendo el procedimiento, localizarás el lugar para los siguientes postes.

Para representar el ancho de la cara frontal de todos los postes, dibuja una línea del punto de fuga hacia el primer poste (línea verde), con la separación que tu decidas, está línea te indicará el ancho de cada poste. Cada cara se verá más pequeña por la convergencia de las líneas que van al punto de fuga.



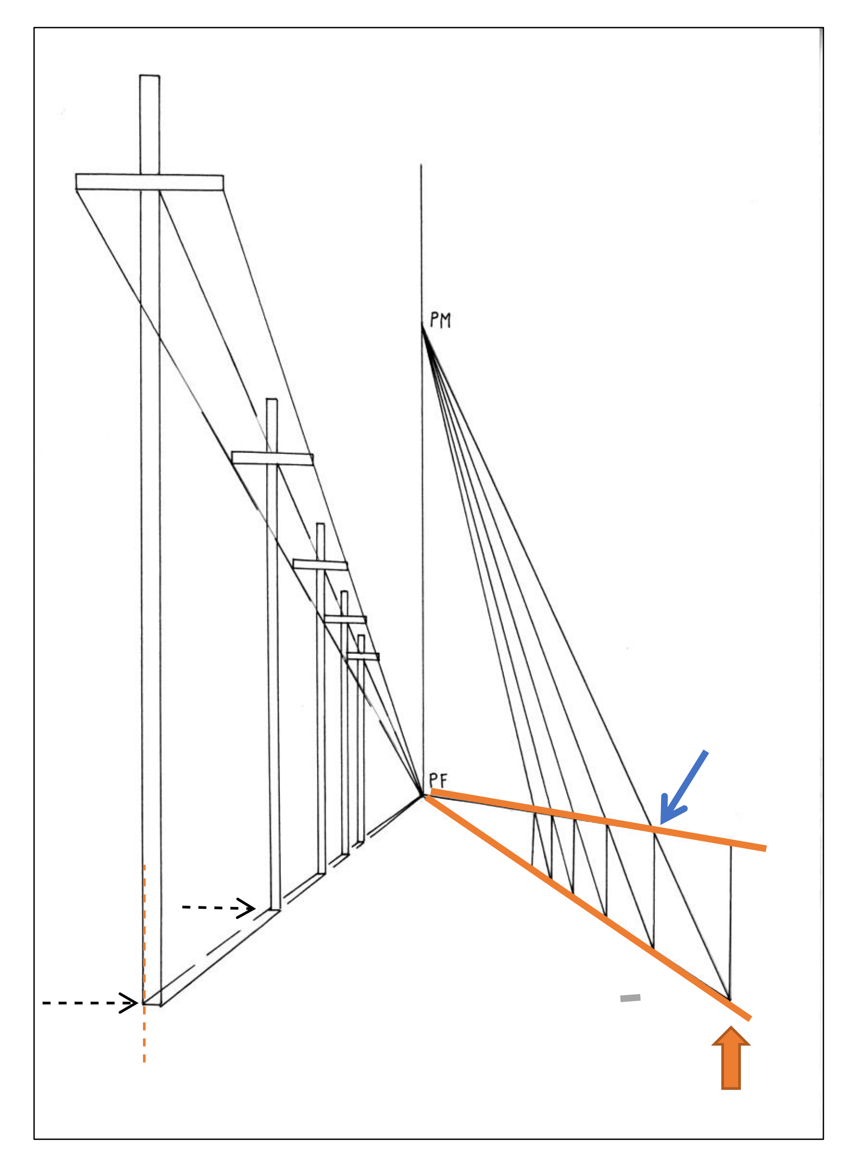
Séptimo paso.

En la parte derecha de la hoja de papel se trazan dos líneas diagonales que nacen en el punto de fuga (líneas naranjas), con una altura que consideres adecuada (flecha delgada en negro) para representar la cerca de madera que aparece en la imagen inicial.

Del punto de medición traza una línea hacia la parte inferior de la primera línea vertical (flecha naranja), donde se cruce con la línea superior que va dirigida al punto de fuga, obtendrás el lugar para el segundo poste de la cerca (flecha azul), se repite el procedimiento y obtendrás el lugar para cada uno de los postes de la cerca.

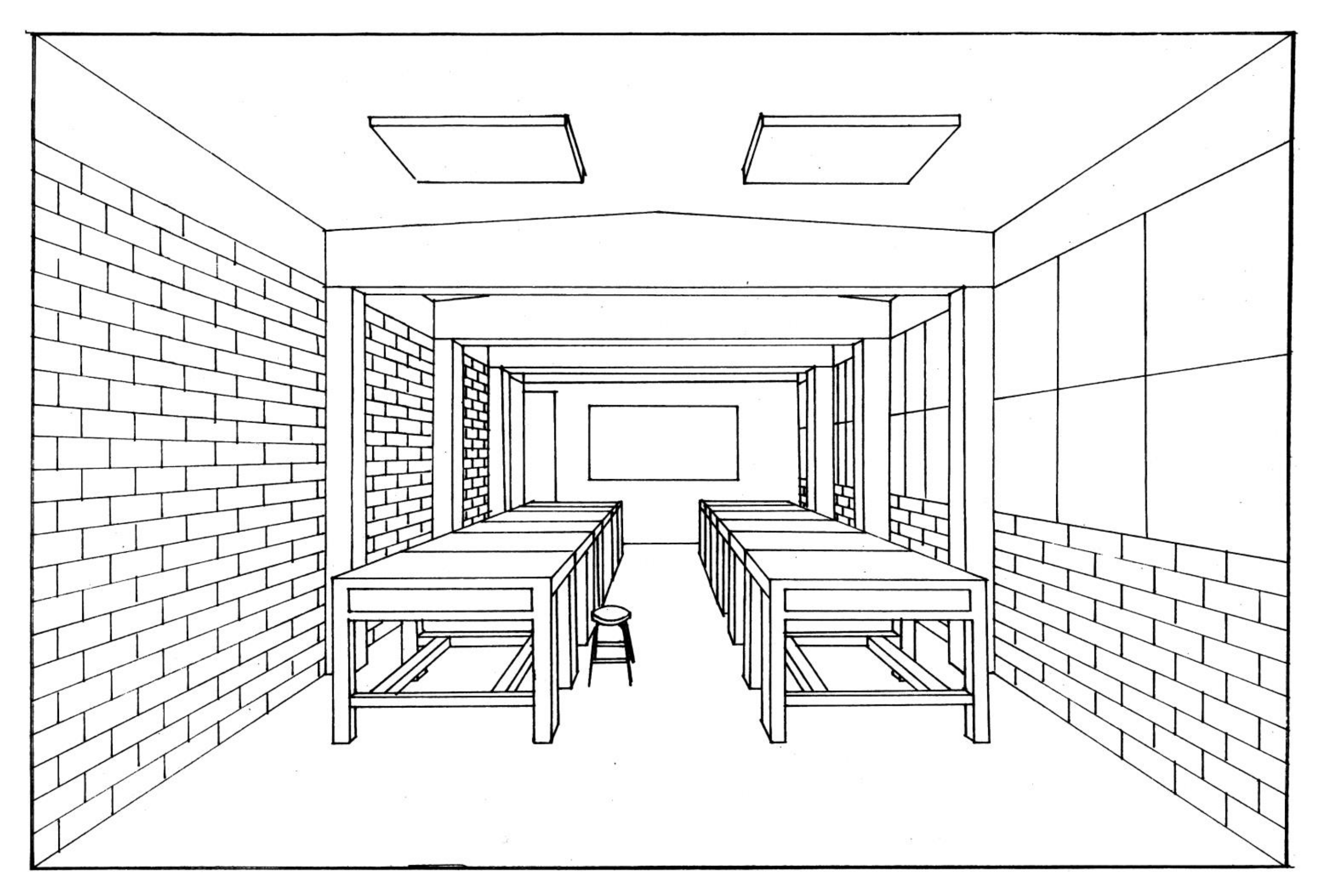
En esta imagen podrás observar el procedimiento que se llevó a cabo para dibujar la cara frontal de cada poste de luz, como se indica con las flechas con línea interrumpida vertical. Para el volumen puedes darle la medida que creas adecuada (línea vertical interrumpida en naranja).

Para establecer el ancho de la cara frontal de cada poste de la cerca, toma la medida que consideres apropiada en el primer poste y traza líneas hacia el punto de fuga, como se realizó en los postes de luz (flechas con línea interrumpida en negro). Para terminar el dibujo crea un ambiente real donde se ubiquen las vías del tren, como los ejemplos que se presentan al inicio de este ejercicio.

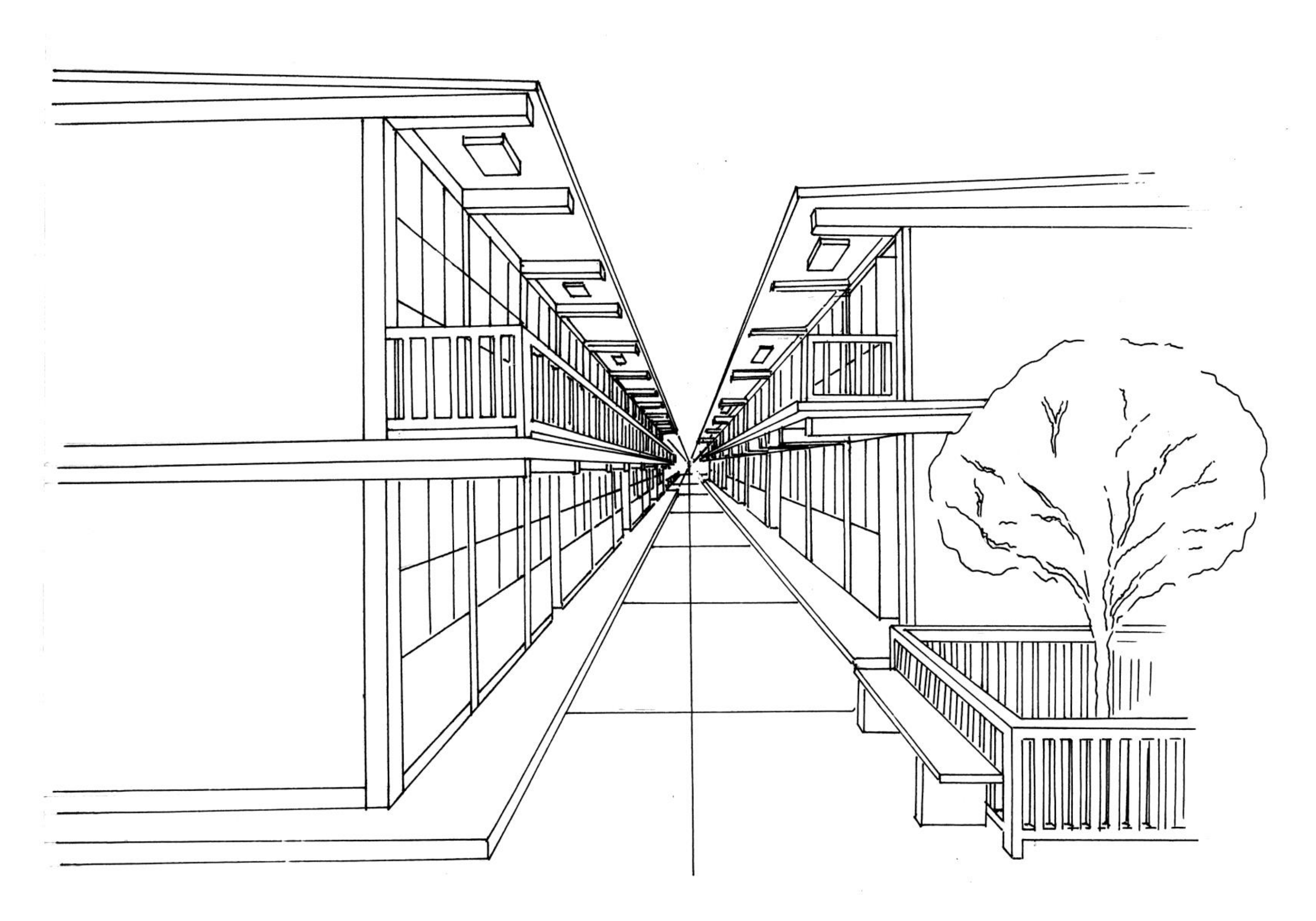


Dibujos realizados por el autor de este material didáctico

SEGUNDO EJERCICIO. Para comprender mejor la perspectiva a un punto de fuga, realiza un dibujo utilizando un modelo real como puede ser el salón de clases, los edificios de la escuela, una habitación de tu casa, la calle donde vives y mejor aún si puedes crear tus propias representaciones desarrollando tu imaginación.



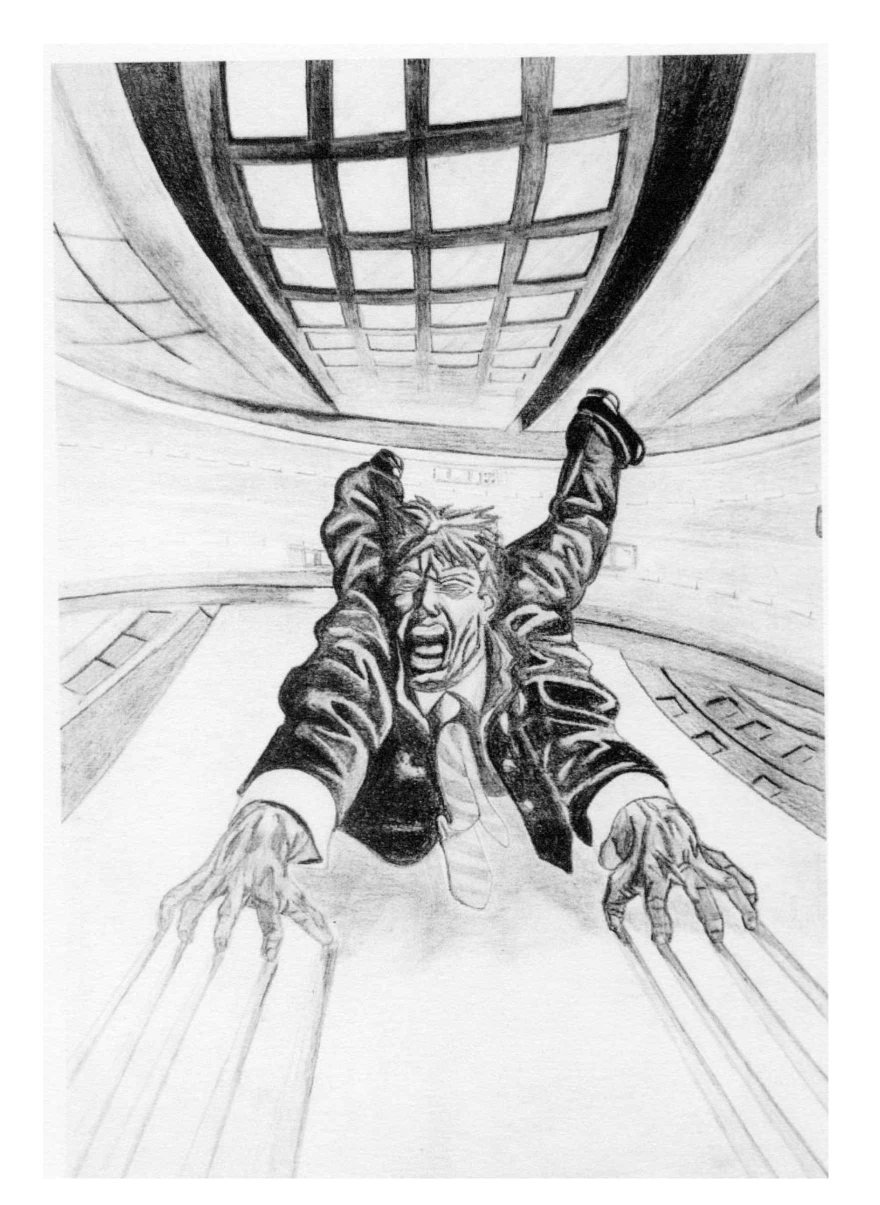
Dibujo realizado en el Taller de Expresión Gráfica

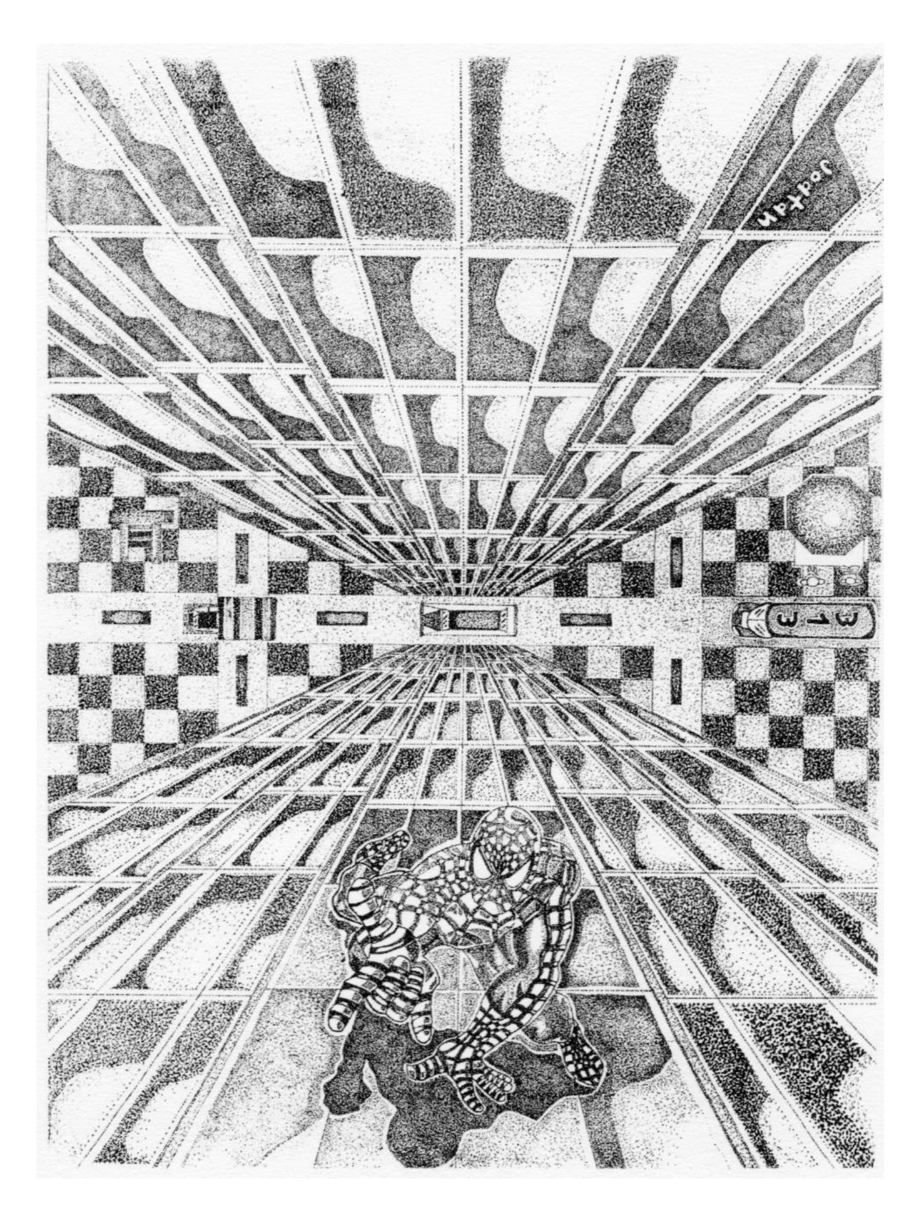


Dibujo realizado en el Taller de Expresión Gráfica



Dibujo realizado por el autor de este material didáctico

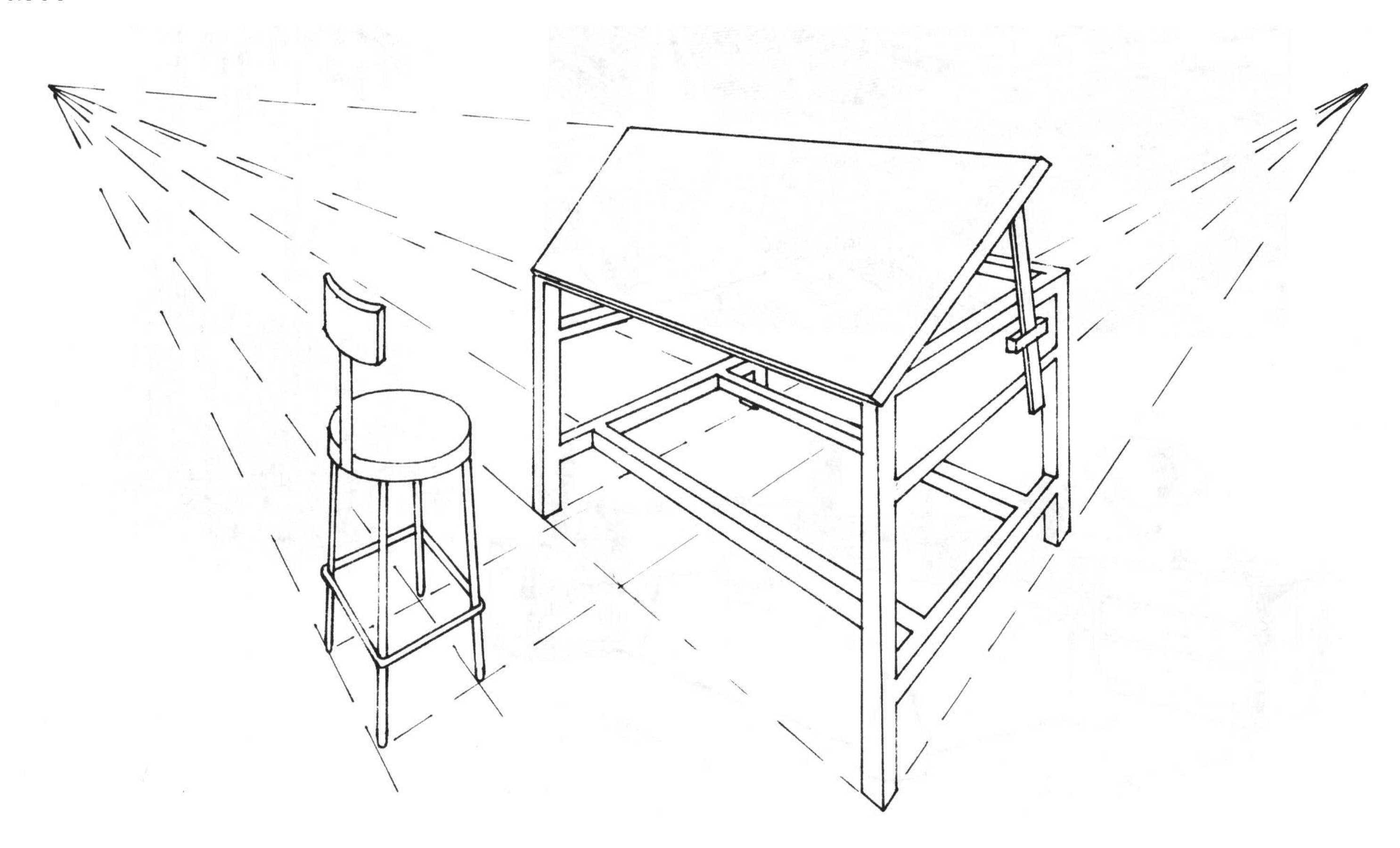




Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

TERCER EJERCICIO. PERSPECTIVA CON DOS PUNTOS DE FUGA.

Para que puedas comprender la función de los dos puntos de fuga, dibuja la mesa de trabajo que se encuentra en el salón de clases.

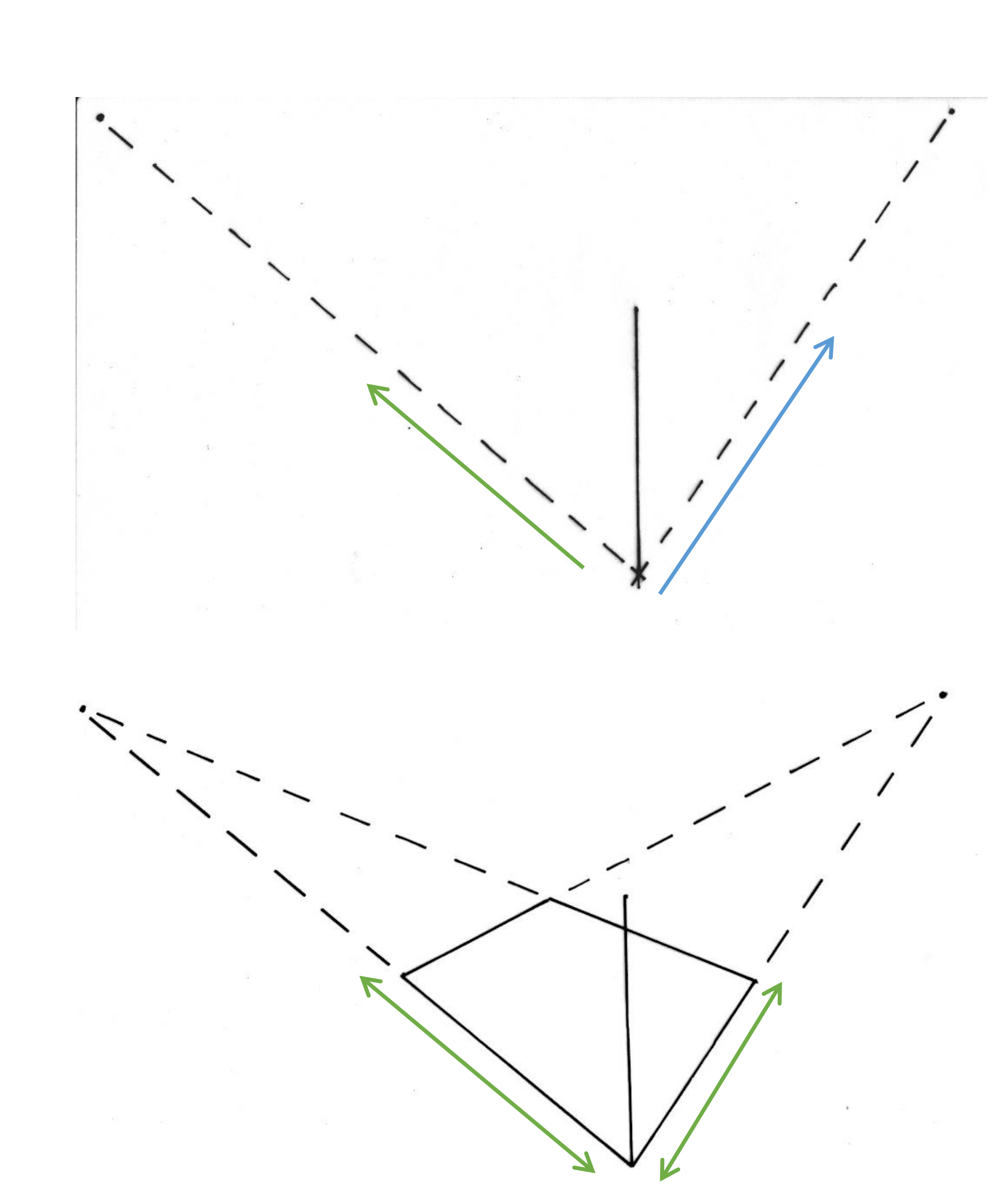


Toma una hoja de papel, el que tú desees y sigue los pasos que se presenta a continuación:

Dibuja la parte de la mesa que está más cercana a tu cuerpo, en este caso es el tubo de la esquina más próxima.

Traza una línea vertical, con la posición y altura que tu consideres adecuada.

De la parte inferior de la línea vertical se dibujan líneas que se dirigen a los dos puntos de fuga, los cuales se encuentran en la parte superior del dibujo, a la altura que igualmente consideres conveniente.

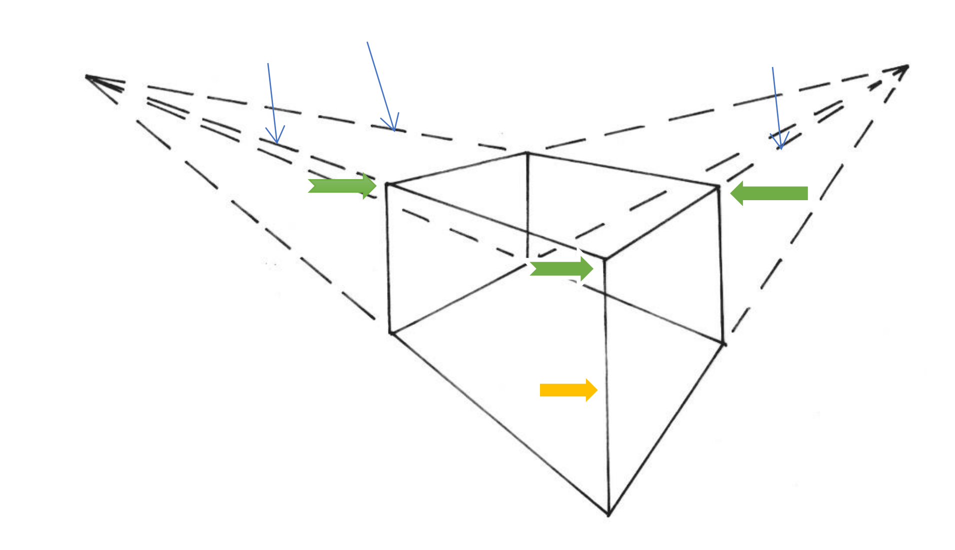


Establece las medidas que van a tener las dos caras laterales, una corta y otra larga, dibuja líneas hacia los dos puntos de fuga para determinar el espacio que va a ocupar la mesa.

Toma en cuenta el espacio que le vas a dar a la mesa y al banco, observa el dibujo inicial. Procura que la mesa y el banco queden centrados en el papel y con un buen tamaño, recuerda lo que se mencionó del encuadre.

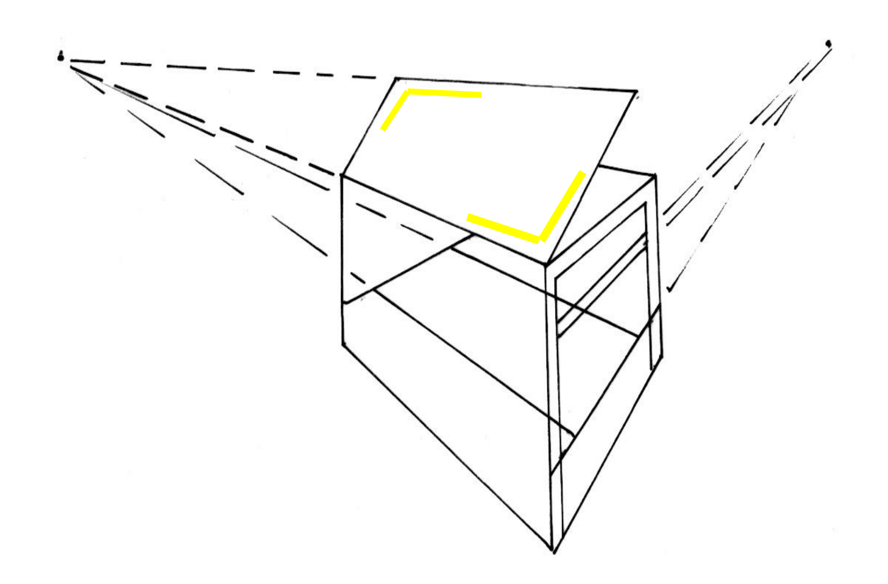
De la parte superior de la línea principal traza líneas hacia los dos puntos de fuga. De cada una de las tres esquinas restantes, dibuja líneas verticales hasta donde se intercepten con las líneas de proyección.

Con este procedimiento obtendrás la representación de la cara superior de la mesa. Los colores te indican a que parte de la figura se está refiriendo la instrucción.



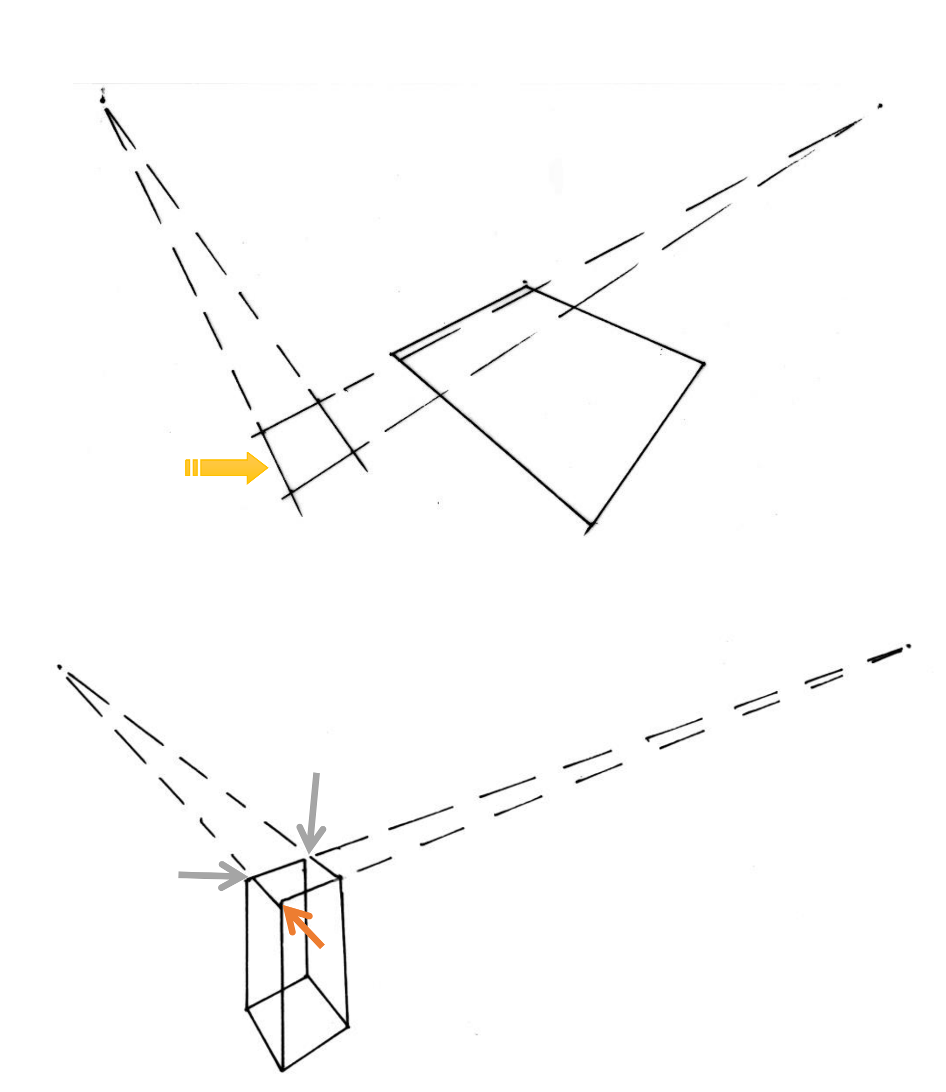
Tienes ya la representación de la forma geométrica de la mesa, empieza a darle mayor realismo dibujando el grosor de cada tubo, utilizando los dos puntos de fuga.

De igual manera traza la tabla inclinada, con la posición que tú consideres, tomando en cuenta que las líneas diagonales de la tabla son perpendiculares, es decir con un ángulo de 90° (líneas amarillas).



A continuación, se establece el espacio que le corresponde al banco de trabajo.

De cada punto de fuga traza dos líneas con la separación que corresponda al lugar que va a tener el banco. Recuerda que en perspectiva las medidas las determina el dibujante, de acuerdo a la imagen que quiere dar del modelo a representar.



De la esquina que está más próxima a tu persona, se traza una línea vertical, a la altura que tú consideres conveniente, de acuerdo también a la altura de la mesa.

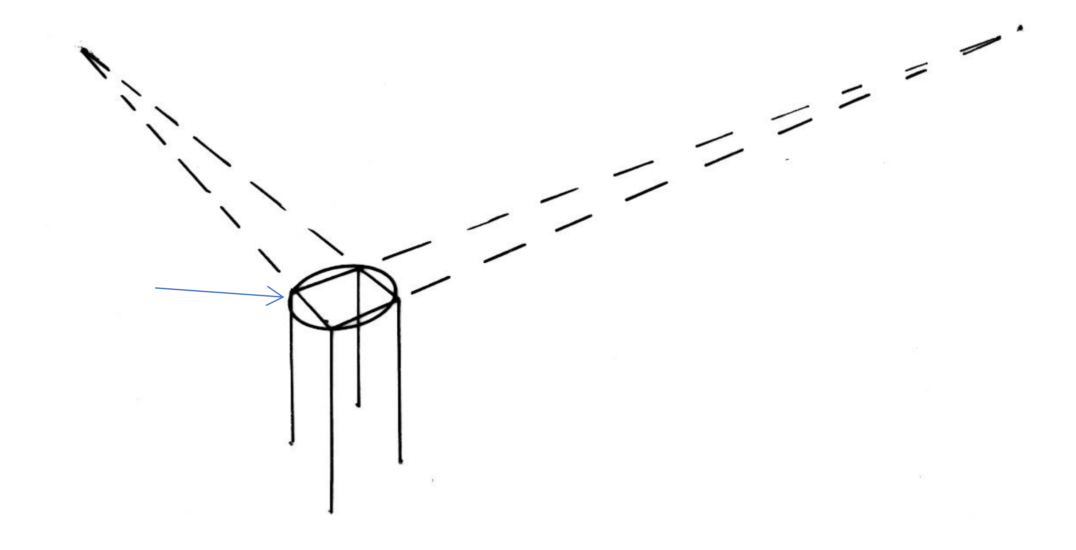
Toma la esquina superior (flecha roja) y dibuja líneas hacia los dos puntos de fuga.

Donde se interceptan

con las líneas que “nacen” de las esquinas posteriores, se establece el espacio que le corresponderá al asiento del banco (flechas en color verde).

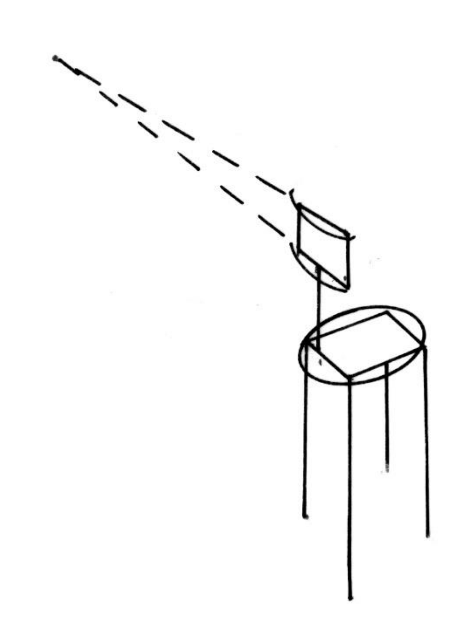
Con una plantilla de elipses, selecciona el óvalo (flecha azul) que se ajuste al tamaño del polígono que representa el espacio del asiento del banco.

Existen plantillas de elipses de diferentes tamaños, busca una que se adapte al tamaño que deseas realizar. En algunos casos cuando no se encuentra el tamaño deseado se dibuja parte de una elipse, se mueve hacia la dirección requerida y se traza la siguiente parte.

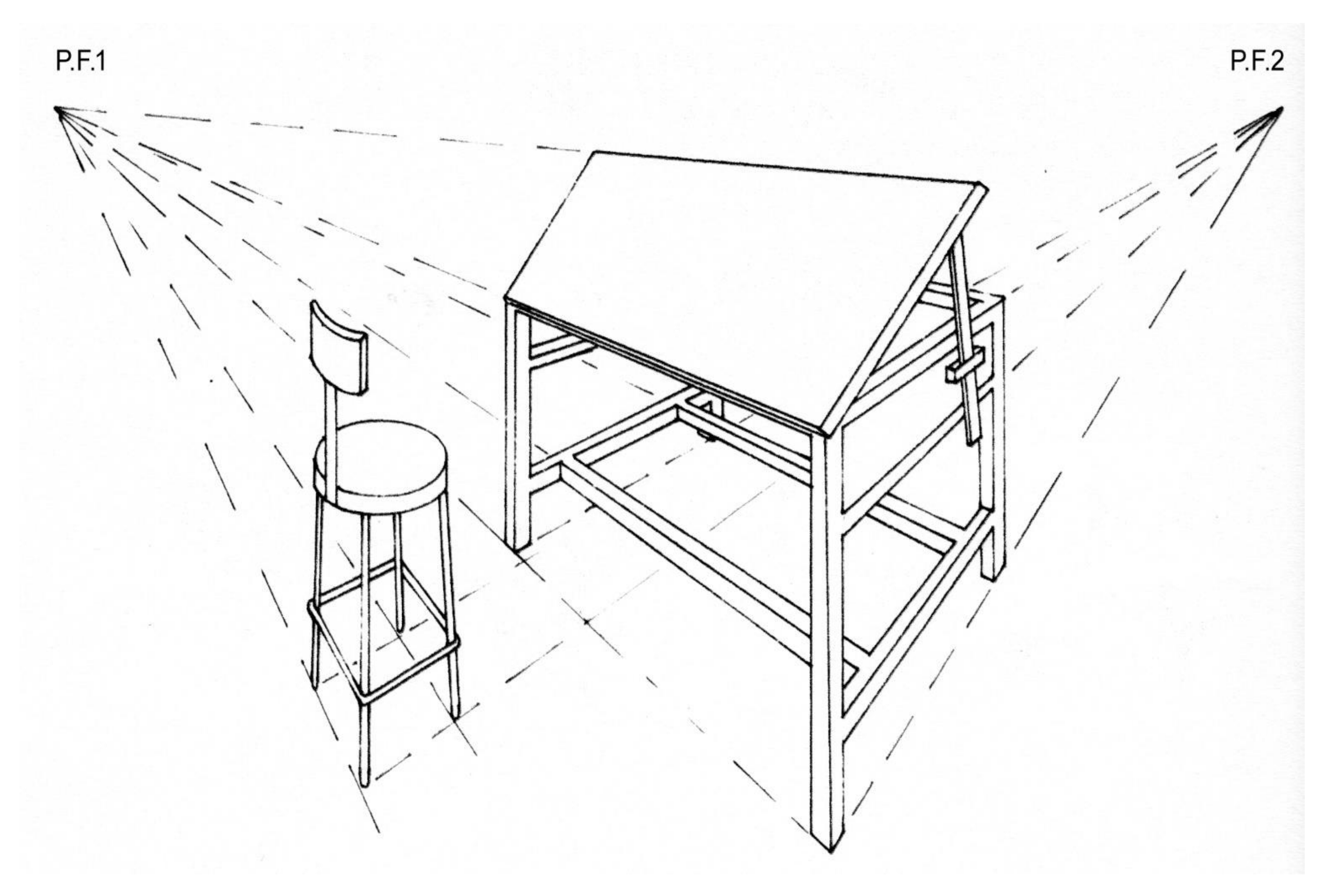


El respaldo del banco se construye con líneas que se dirigen al punto de fuga, dándole las medidas que tú consideres apropiada.

Un aspecto que debes de tener en cuenta es que el dibujante es el que determina todas las medidas que se le dan a las figuras que se quieren representar, considerando que queden proporcionadas a la imagen que recibe la vista del objeto real.



Finalmente, traza todas las líneas que te ayudarán a representar la mesa y el banco tal y como se ven en el siguiente dibujo. Ve, analíticamente, la dirección que tiene cada línea, por muy pequeña que sea su origen está en un punto de fuga, puedes ayudarte con una regla, colocándola en la línea te “dirá” si su origen fue en el punto de fuga 1 o en el punto de fuga 2.



Dibujos realizados por el autor de este material didáctico

CUARTO EJERCICIO.

Realiza un dibujo tomando como modelo una habitación de tu casa que tenga un grado de dificultad alto, recuerda que los objetos deben de tener una vista angular, donde sólo se vean líneas verticales y diagonales, no debe de tener líneas horizontales, como los siguientes ejemplos:





Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

EL DIBUJO DE LA FIGURA HUMANA

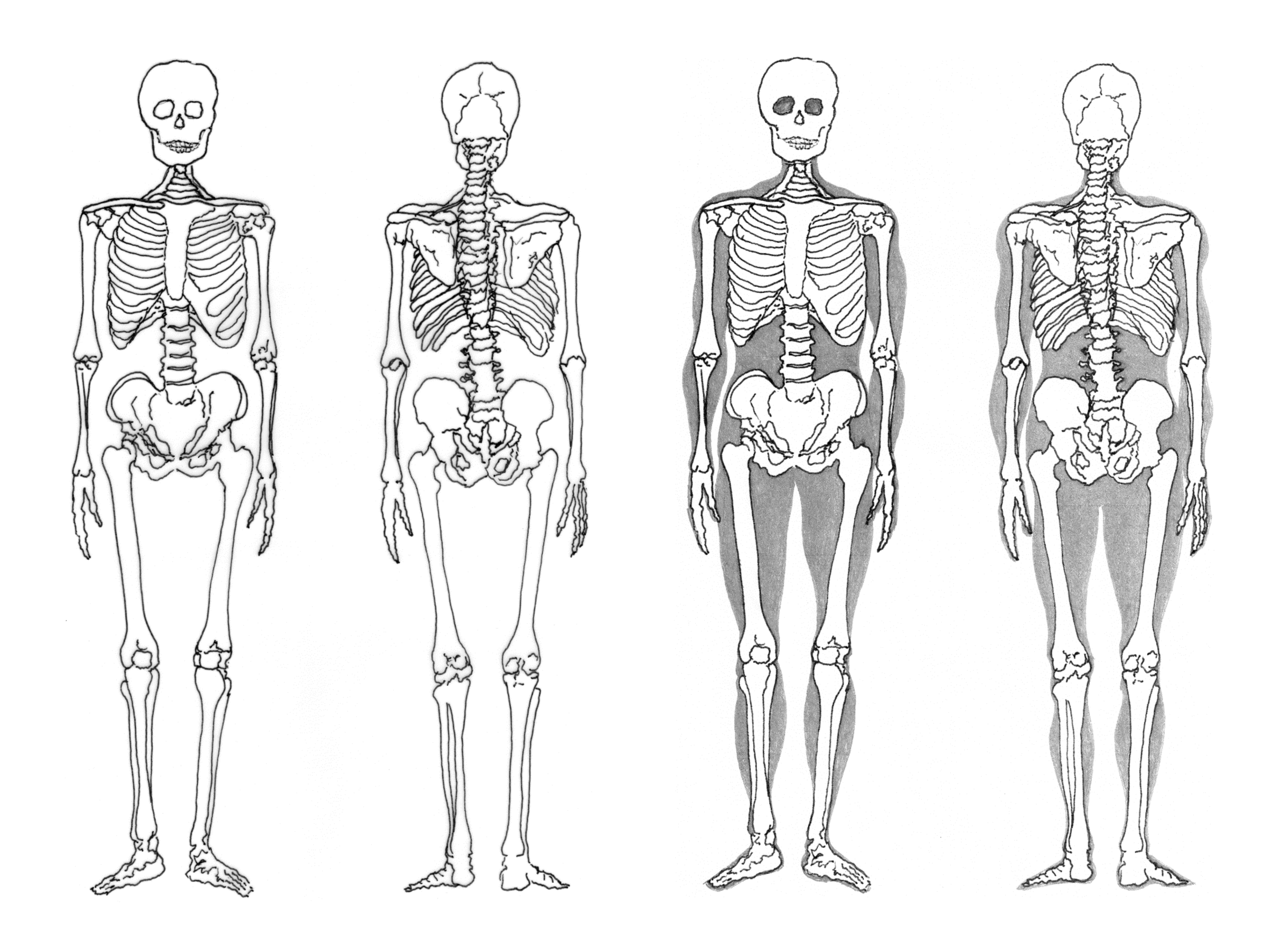
- PROPORCIONES BÁSICAS DE LA FIGURA HUMANA APLICANDO LA MEDIDA DEL CANON CLÁSICO DE 7 Y MEDIA Y/U OCHO CABEZAS.

La figura humana ha sido un recurso bastante utilizado por grandes artistas de todas las épocas y en muchos estilos. La figura humana es un concepto en el que se unen un conjunto de elementos, tanto materiales (formas, volúmenes, movimientos), como inmateriales (ideas, emociones, sentimientos). En la obra artística a la figura humana se le ha representado con diferentes aspectos, producto de los rasgos fisonómicos que ha adquirido como resultado de su adaptación a las características del medio ambiente de las distintas regiones donde le ha tocado vivir, formando, a lo largo de los años, grupos de seres humanos que presentan rasgos comunes, como su lenguaje, religión, organización social, política y cultura propia, formando así diferentes razas, pueblos y culturas.

Es importante que tomes en cuenta que el cuerpo humano tiene funciones orgánicas que se realizan en forma única y dentro de una perfecta organización que causa admiración por la armonía de todas sus partes. Nada está de sobra, en el cuerpo humano todo tiene una importante función, por pequeño que sea. Por ejemplo, el esqueleto es un conjunto de huesos que ayudan a mantenerte de pie, diseñado de tal forma que protege los órganos más importantes para tu subsistencia, como son el cerebro, corazón y los pulmones. De acuerdo con la función que realizan, los huesos tienen diferentes formas y tamaños y están organizados en tres grupos: los de la cabeza, tronco y extremidades.

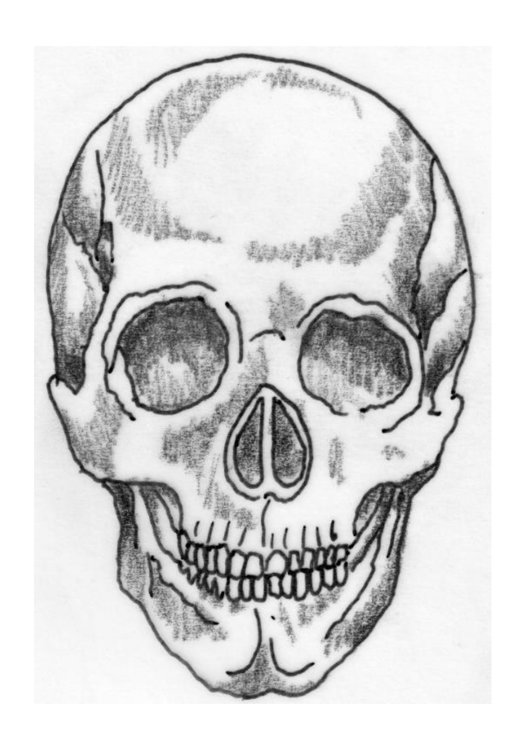
Para representar gráficamente el cuerpo humano, es importante aprender, lo más ampliamente posible, sus características anatómicas, ya que al momento de utilizar la técnica del claroscuro debes tomar en cuenta las partes más sobresalientes y que se manifiestan a través de la piel, en algunos casos lo que dibujas son partes del esqueleto, en otras corresponden a los músculos, por lo que es necesario tener un concepto muy amplio de la figura humana.

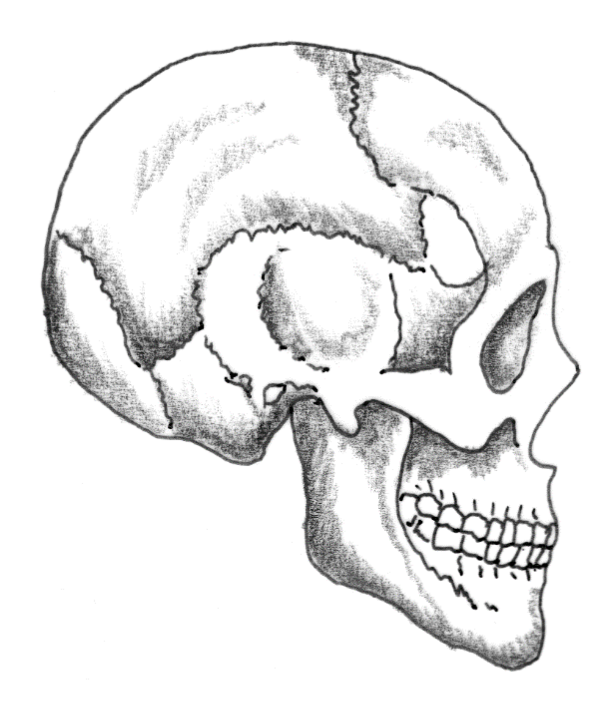
Al trazar las líneas de la piel debes tener en la mente que parte del cuerpo estás dibujando, si debajo de la piel hay un hueso o un músculo, debes tomar en cuenta que en la parte donde están las articulaciones, como el codo o las rodillas los músculos se van adelgazando para permitir el movimiento de los huesos, igual sucede en los tobillos y las manos. Si dibujas el cuerpo humano, la línea debe expresar las características que distingue a cada uno de los huesos, así como las partes donde se encuentran los músculos, como los siguientes dibujos realizados por el autor de este material didáctico.

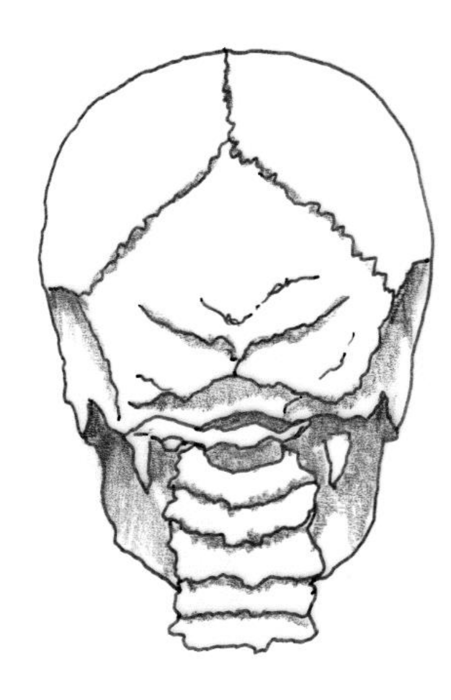


Las partes del cuerpo que contribuyen en gran medida para su representación gráfica son las siguientes:

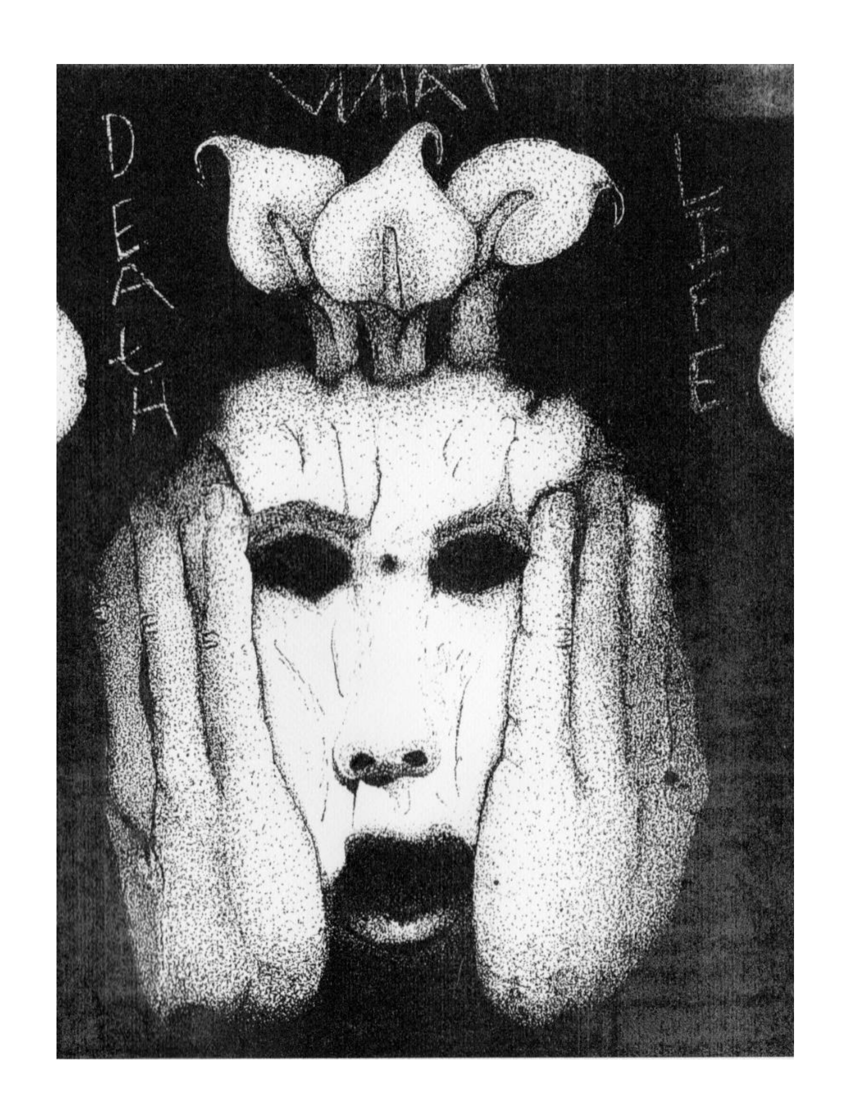
La cabeza. - Formada por un conjunto de huesos que reciben diferentes nombres, de acuerdo con la posición que ocupa cada uno de ellos, nombres como frontal, parietal, temporal, occipital, maxilar superior e inferior y el hueso nasal; todos forman lo que se llama simplemente cráneo. Estos huesos tienen una dureza sorprendente y la Naturaleza los ha hecho así porque guardan lo más valioso del ser humano, el cerebro, el generador de las ideas, emociones, sensaciones, lo que lo ha convertido en la forma viviente más maravillosa.

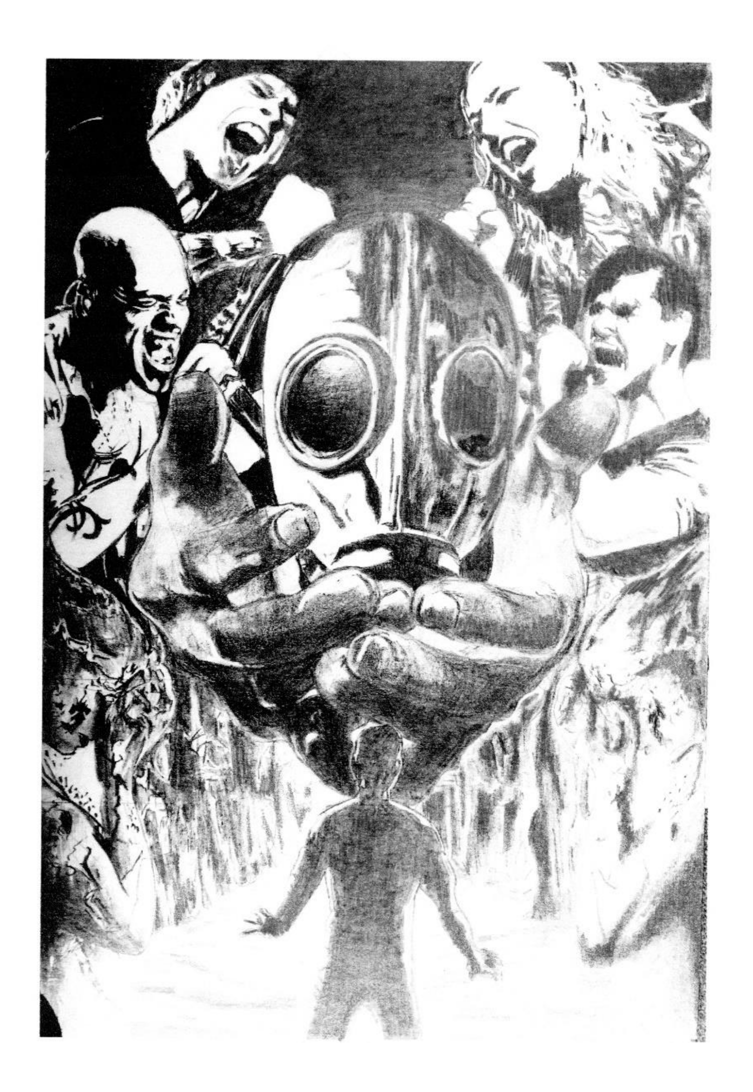






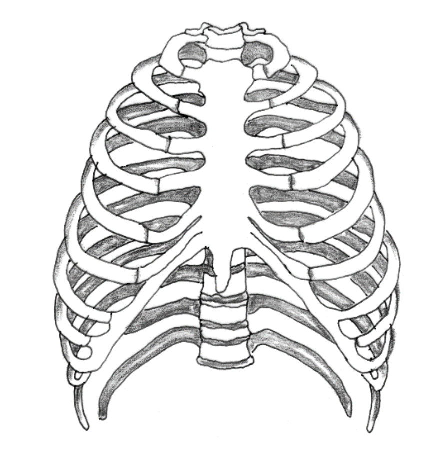
Cubriendo los huesos del cráneo se encuentra la musculatura mímica, que además de ser parte del tejido cutáneo son los encargados de organizar los movimientos de la cara (el movimiento de los párpados, la nariz y la boca). Por medio de estos músculos, el ser humano expresa sus diferentes estados de ánimo, como la risa, el llanto, el enojo o la indiferencia. Los movimientos faciales les dan a estos músculos una expresividad muy significativa tan amplia que ayuda a sugerir lo que el ser humano vive en su interior.





Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

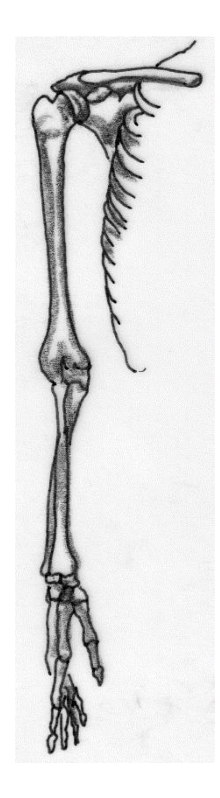
El tronco. - Es la estructura que ayuda a sostener y relacionar la cabeza con las extremidades. Si la cabeza y el tronco se unieran sólo por las vértebras de la columna nuestro cuerpo sería frágil y muy rígido, nuestros movimientos serían bastante torpes y muy dolorosos.

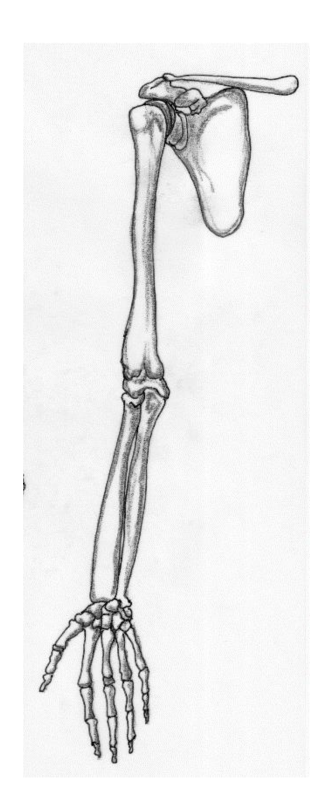


Entre los huesos de la columna se encuentran unos discos cartilaginosos que ayudan a suavizar la función dinámica y mecánica de las vértebras.

(Dibujos realizados por el autor de este material didáctico).

Las extremidades superiores. - Integradas por los huesos de los brazos (húmero), antebrazos (el radio y el cúbito) y manos (falanges), que están unidos al tronco por medio de la clavícula, por la parte frontal, y por el omóplato en la parte posterior, a su vez, la clavícula y el omóplato se unen a las costillas y éstas al esternón.

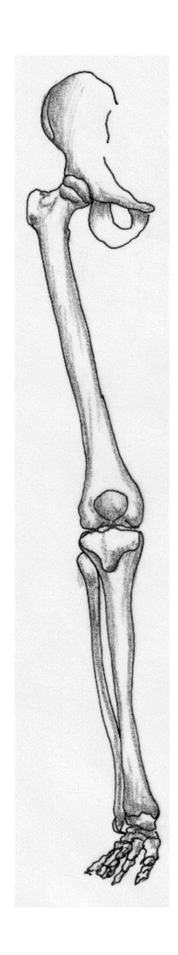




Los hombros están unidos al tronco por medio de la clavícula, tienen una importante función, la de facilitar los movimientos de los brazos hacia todas direcciones, mientras que, por ejemplo; el codo sólo permite el movimiento del brazo en una misma dirección. El codo funciona como las bisagras de las puertas, permitiendo un sólo movimiento, hacia arriba y hacia abajo. Los músculos del antebrazo facilitan los movimientos de la mano y la flexibilidad de los dedos.

El omóplato es un hueso que está adherido en la parte posterior del tronco por medio de un pequeño músculo que le ayuda a lograr mayor dinamismo. También ayuda a proteger los huesos posteriores, sobre todo cuando cargas cosas pesadas en la espalda o cuando te recargas sobre una superficie plana.

Las extremidades inferiores están unidas a los huesos de la cadera o pelvis, la cual está cubierta por una serie de músculos que forman los glúteos. El fémur es el hueso que contribuye en gran medida a los movimientos de la pierna, se une con la tibia y el peroné, ocultos por la pantorrilla, a través de la rótula o rodilla. En su parte terminal se encuentra el pie, unido por el tobillo, el cual se compone de siete pequeños huesos en el tarso, cinco en el metatarso o planta del pie y las falanges o dedos.



Las piernas y los pies tienen movimientos más limitados, generalmente te ayudan a caminar, correr, retroceder, brincar, subir o bajar, pero siempre hasta donde lo permite la flexibilidad de la rodilla y del tobillo.

Es importante destacar el hecho de que el cuerpo humano pasa una buena parte de su tiempo de pie, y en la mayoría de las ocasiones en movimiento, el cual realiza con base a la variedad y complejidad de las funciones que realizan los huesos, los músculos y las articulaciones, todo ello dentro de una perfecta organización, en donde la armonía de cada una de las acciones se convierte en un acto a veces sencillo, pero en otras extraordinario, como sucede, por ejemplo en los juegos olímpicos, donde la medalla de oro es un premio a la destreza demostrada en una determinada competencia, donde se aplican reglas bastante estrictas y que no son fáciles de cumplir, ya que exigen no solo mover el cuerpo, sino hacerlo con elasticidad, belleza y exactitud, como en el caso de la gimnasia.

El dibujo de la figura humana implica uno de los más grandes retos a los que se enfrenta cualquier dibujante, ya que la forma debe coincidir con la correcta proporción de sus partes, por esta razón debes hacer un análisis de los diferentes elementos que componen el cuerpo humano, para que de esta forma puedas representar de manera más eficaz la armonía del cuerpo humano, por tal motivo es importante que conozcas las diferentes medidas o cánones que te permitirán reforzar el carácter de los personajes que deseas crear.

Polícleto, escultor del siglo V a.C. del periodo perteneciente a la antigüedad clásica, escribió un tratado llamado Canon el cual, si bien no fue recuperado en su totalidad, los fragmentos que se conservan hablan sobre la belleza, donde refería a la cabeza como la unidad de medida estableciendo en siete cabezas la disposición ideal del cuerpo humano.

Este canon se utilizaría mucho tiempo después adoptándolo tanto pintores como escultores y dibujantes. Posteriormente vendrían otros artistas cuestionando este canon y sugiriendo nuevos estándares como es el caso de Praxiteles quien definió en ocho cabezas la medida ideal. Luego Leócares crearía una de las obras más bellamente realizadas el *Apolo de Belvere* donde expone 8 cabezas y media.

Después el mundo del arte nuevamente retoma la búsqueda de la perfección, pintores del Renacimiento cuestionan estos cánones de belleza y si bien algunos artistas adoptan los estudios de la Grecia clásica, otros optan por desarrollar nuevas propuestas de medidas para el cuerpo humano, como es el caso de Boticelli, mostrando un canon de 9 cabezas en su obra *San Sebastián,* o el Greco quien crea figuras tan alargadas que llegan a ser hasta de 11 cabezas, como en su obra titulada “La crucifixión”. Leonardo da Vinci adopta el canon de 8 cabezas, dedicando gran parte de su vida a la comprobación y al estudio del cuerpo humano reforzando de esta manera este tipo de medida, en el caso de Miguel Ángel, que también es un representante icónico del Renacimiento, acoge sin ser tan fiel la postura de las 7 cabezas y media ya que en repetidas obras también emplea la proporción de 8 cabezas y media.

Hoy en día se parte de todo el conocimiento que los grandes representantes del arte desarrollaron y varios autores han llegado a las siguientes conclusiones:

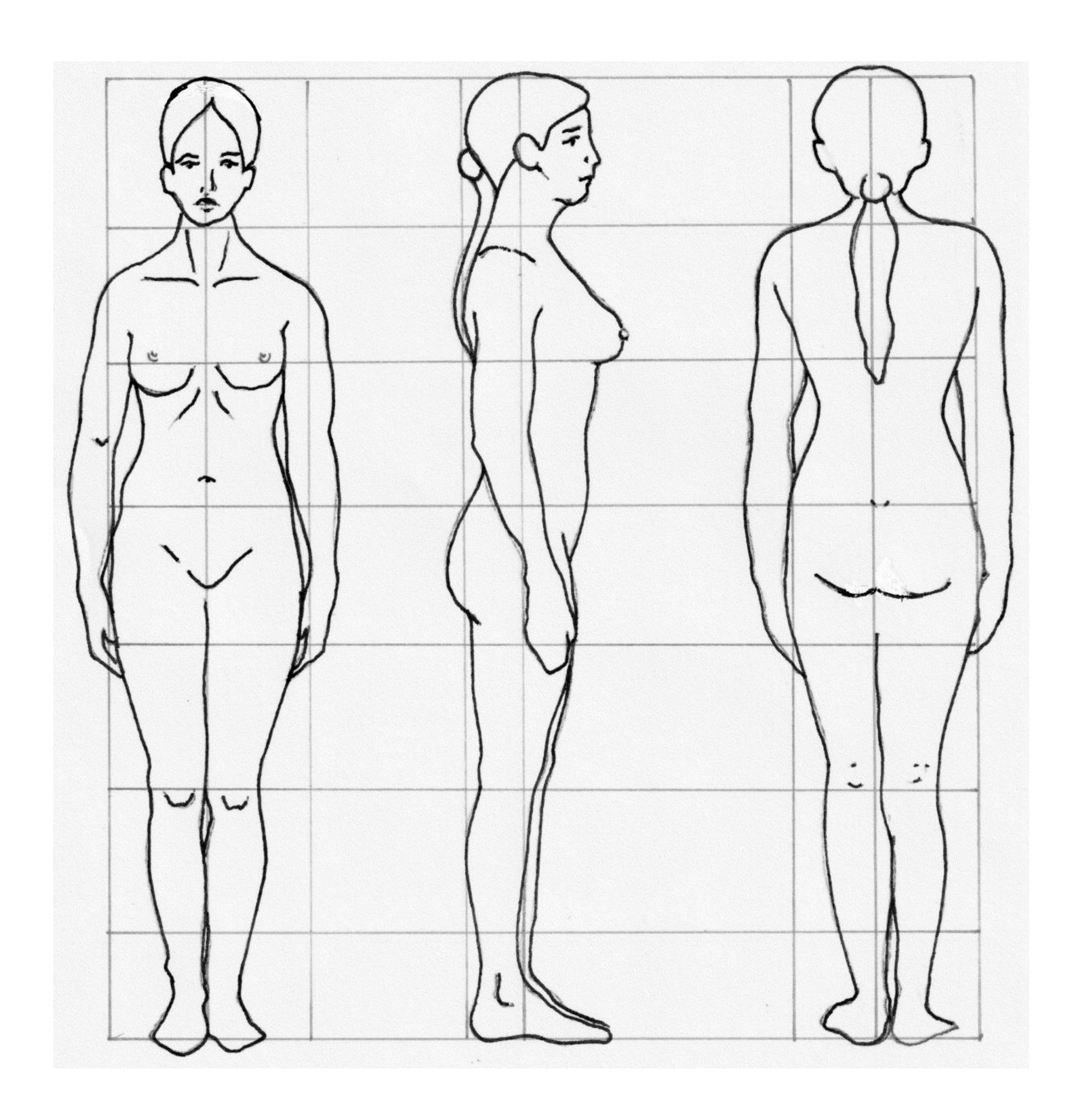
- la medida promedio del ser humano común que se desea representar a través del dibujo es de siete cabezas y media, es decir ese personaje que describe al hombre cotidiano.

- Si se desea representar un personaje con características físicas más atléticas, superando así el orden común, se llegará a la medida de ocho cabezas.

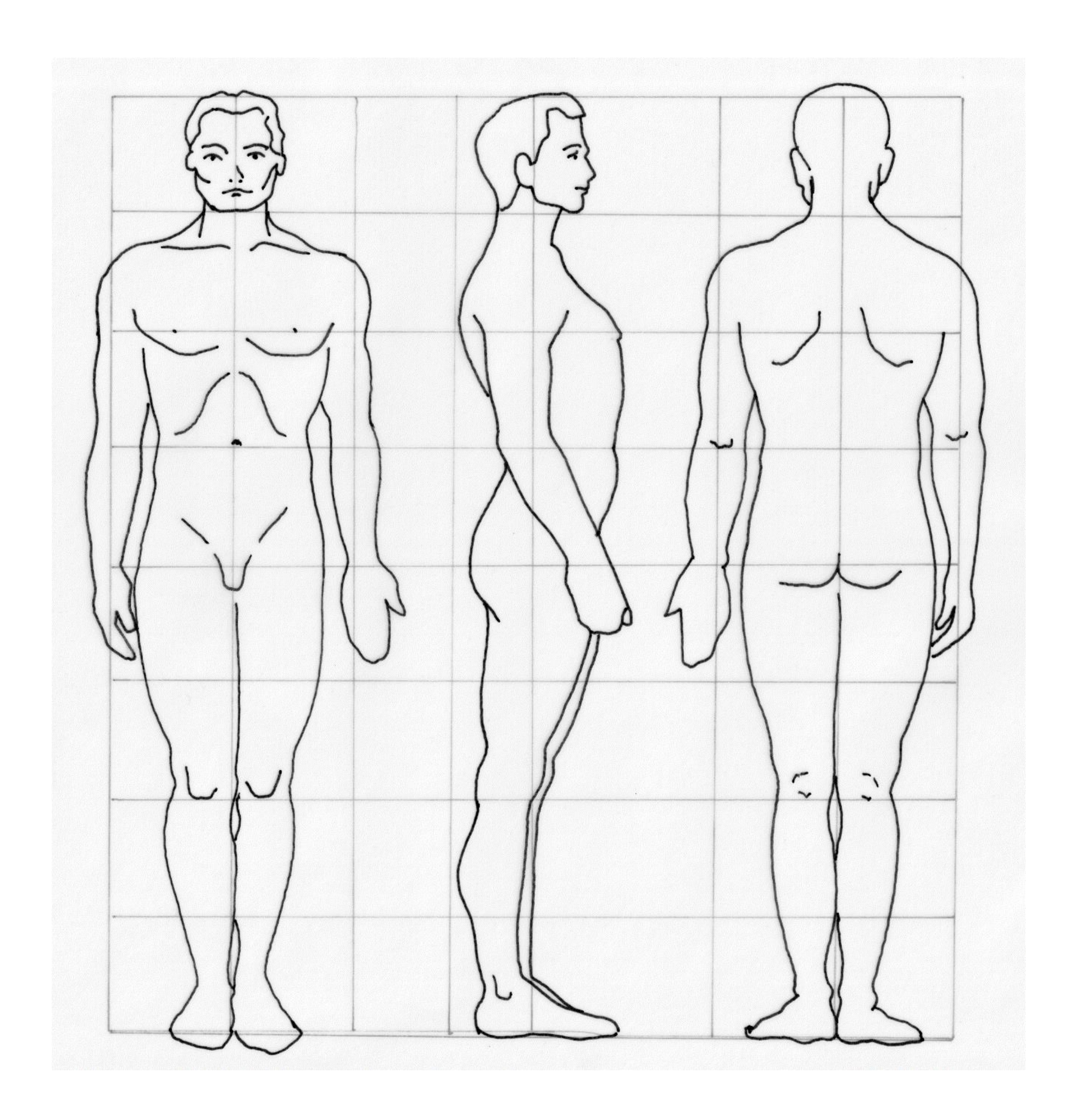
- Para la representación de un personaje que supera el promedio y que es usado para seres mitológicos o súper héroes, serán representados con la medida de 8 cabezas y media o incluso se puede usar la medida de 9 cabezas.

Los cánones de siete cabezas y media u ocho cabezas generalmente las puedes encontrar en las pinturas del arte clásico. El canon de nueve cabezas o más se utiliza generalmente en los personajes que se presentan en los cómics.

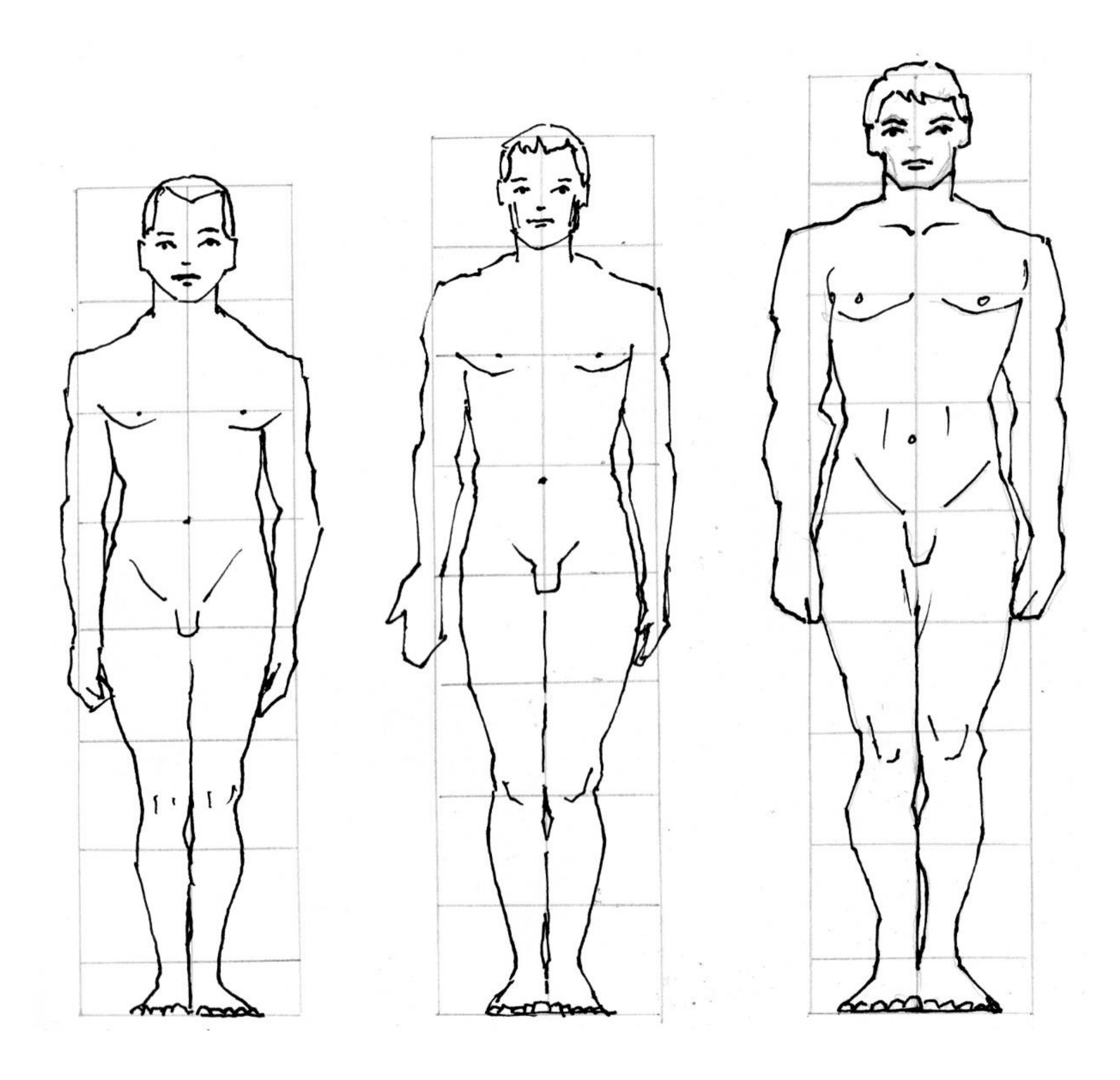
En este dibujo de la figura femenina el estándar de la proporción utilizada es el de siete cabezas.



En el siguiente dibujo se aplicó el canon de ocho cabezas.



Canon de 7 cabezas y media, ocho cabezas y ocho cabezas y media.

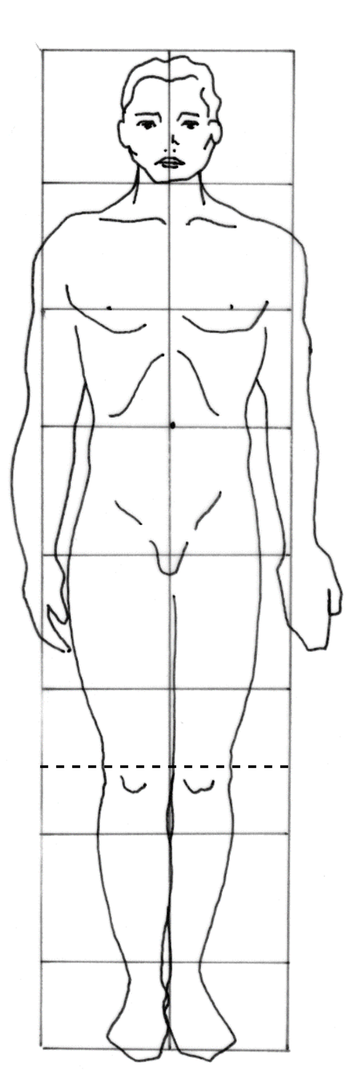


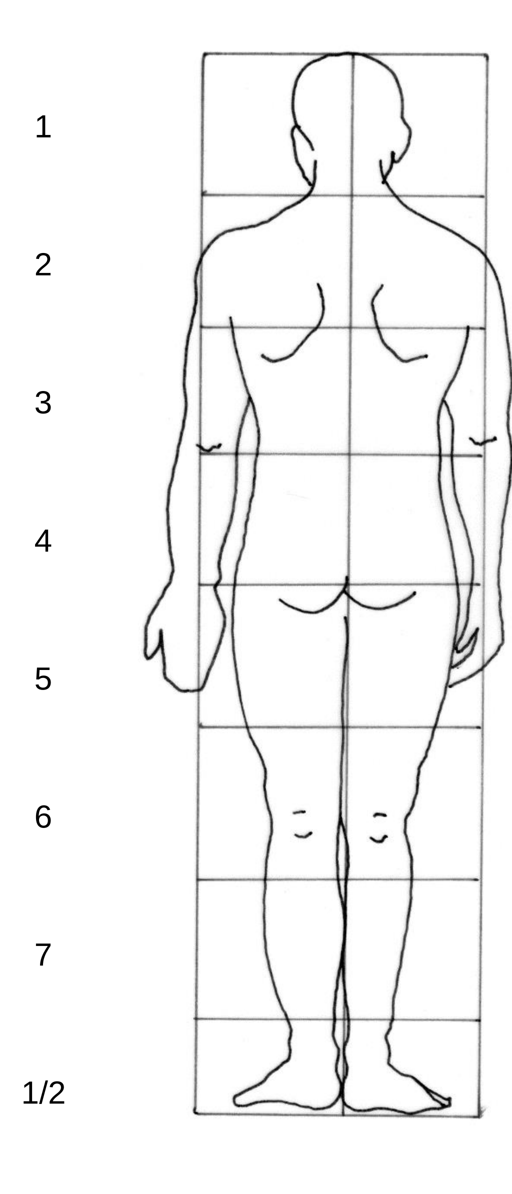
En el estudio del cuerpo humano se ha tomado como unidad elemental de medida la cabeza de la figura humana, con base en ella se ha establecido una medida estándar de siete cabezas y media en su presentación normal contenida en el siguiente orden.

1
2
3
4
5
6
7
1/2

Cara frontal.

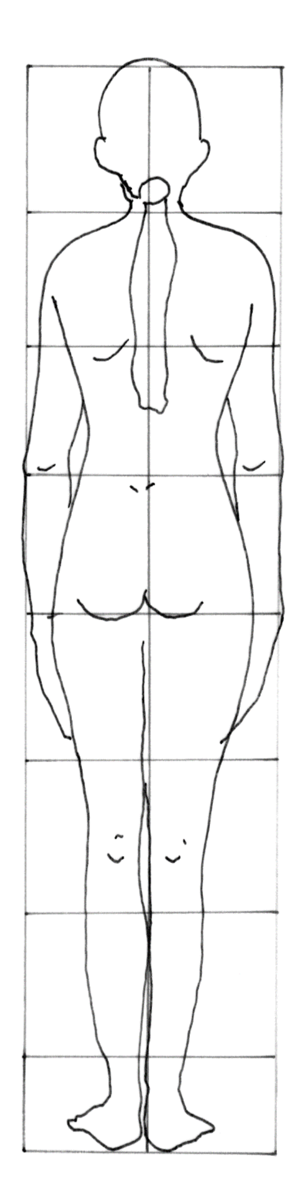
- De la parte superior del cráneo hasta la punta del mentón, una unidad de medida (primera cabeza).
- De la punta del mentón a la región pectoral, una unidad (segunda cabeza).
- De la región pectoral a la región umbilical, una unidad (tercera cabeza).
- De la región umbilical a la región púbica, una unidad (cuarta cabeza).
- De la región púbica hasta las rodillas, una unidad y media (quinta cabeza y media).
- De las rodillas a los tobillos, una unidad y media (séptima cabeza).
- De los tobillos a la planta de los pies, media unidad (siete cabezas y media).





Cara posterior.

- De la parte superior del cráneo hasta la nuca, una unidad.
- De la nuca a la parte media de los omóplatos, una unidad.
- De la parte media de los omóplatos a la parte superior de la caja pélvica, una unidad.
- La caja pélvica abarca una unidad.
- De la parte inferior de la caja pélvica hasta la mitad de la pierna, una unidad.
- De la mitad de la pierna hasta el inicio de la pantorrilla, una unidad.
- Del inicio de la pantorrilla hasta la parte superior del tobillo, una unidad.
- De la parte superior del tobillo a la planta del pie, media unidad.



Relación de proporciones

Tomando como elemento básico la cabeza humana, se ha podido determinar en forma particular las siguientes proporciones:

- La mano, la clavícula y el omóplato miden las dos terceras partes de la cabeza.
- El fémur y el pie (su imagen horizontal), una unidad.
- El húmero, la tibia y el peroné (huesos de las piernas), una unidad y media.
- La columna vertebral mide tres unidades.

DIFERENCIAS ANATÓMICAS DE LA FIGURA MASCULINA Y FEMENINA.

Todas estas medidas están condicionadas a las características de la raza, el sexo, la edad y los distintos aspectos físicos del cuerpo humano; sin embargo, existen algunas observaciones que son comunes en el hombre y en la mujer, a pesar de las distintas características antes señaladas, son:

- El hombre posee su mayor anchura en la región deltoides (hombros), la equivalente a dos unidades.
- La mujer por tener una pelvis más ancha y menos profunda presenta su mayor anchura en la región de la cadera.
- El hombre tiene una espalda ancha y una cadera estrecha. En la mujer ocurre lo contrario.
- Los hombros son altos y horizontalmente rectos en el hombre, por lo cual ofrecen una imagen de robustez. En la mujer los hombros tienen cierta inclinación que permite al cuello una imagen esbelta.
- Los brazos y las piernas, así como el cráneo de la mujer, son más pequeños que los del hombre; por lo que un cuerpo femenino tiene su mitad arriba del hueso púbico, mientras que el cuerpo masculino lo tiene a la altura del hueso del pubis.

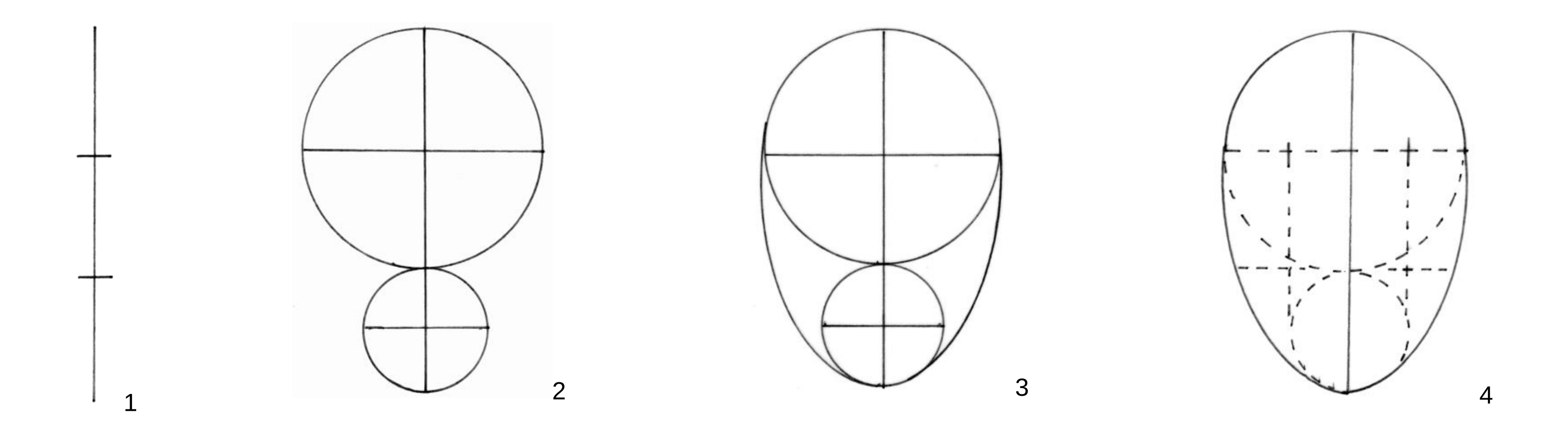
La mejor forma de aprender a dibujar la figura humana consiste en la constante realización gráfica de la misma, poniendo en práctica la relación de proporciones antes señaladas. Por consiguiente, te invito a que tomes tus hojas de papel y lápiz, y

realices diferentes ejercicios. Toma como base las características anatómicas de cada una de sus partes, cabeza, cuerpo, manos, pies, etc., y repítelas cuantas veces sea necesario hasta que lo hagas con pleno dominio.

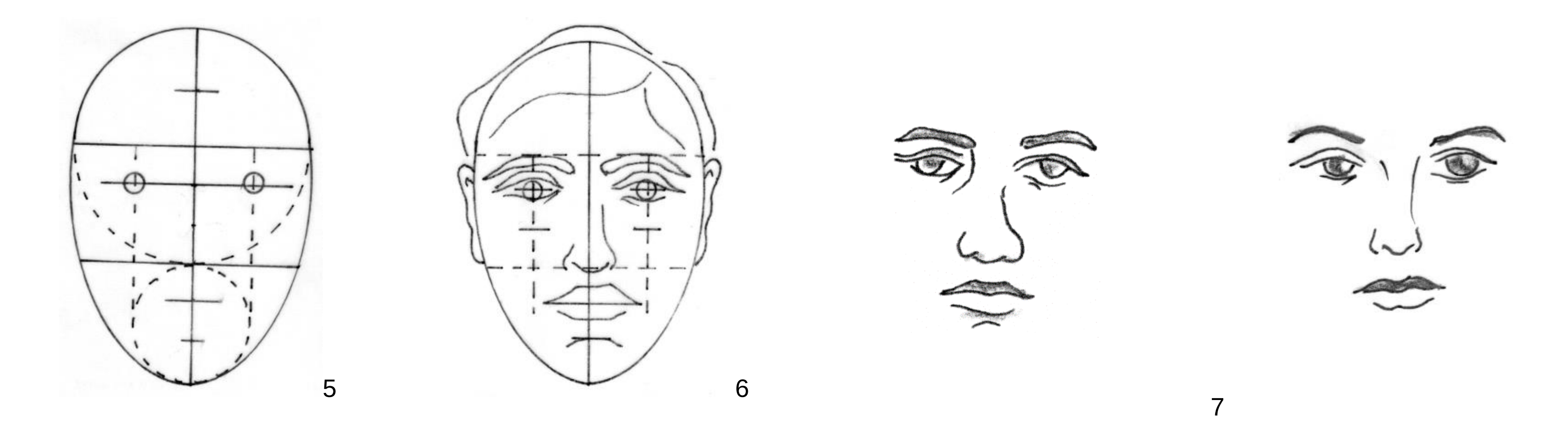
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Utilizando papel o cartulina para dibujo, realiza, cuantas veces sean necesarios los siguientes ejercicios, con el propósito de que vayas comprendiendo las proporciones del cuerpo humano.

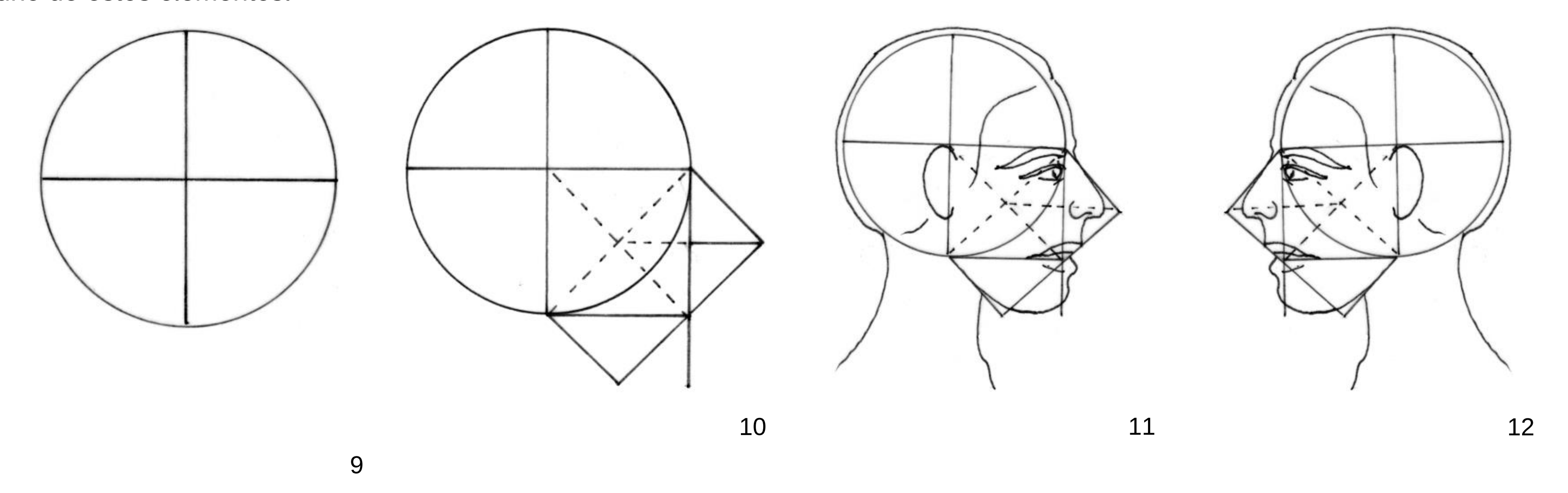
La cabeza. Para conocer ampliamente cada una de las partes de la figura humana realiza las siguientes etapas.



1. Traza una línea vertical y divídela en tres partes iguales. 2. Dibuja un círculo que ocupe las dos divisiones superiores y otro círculo en la tercera división. 3. Une los dos círculos con una elipse. 4. Divide el diámetro del círculo grande en cuatro partes iguales, de la primera división y de la tercera se marcan dos líneas verticales hasta la línea horizontal que pasa en la unión de los dos círculos.

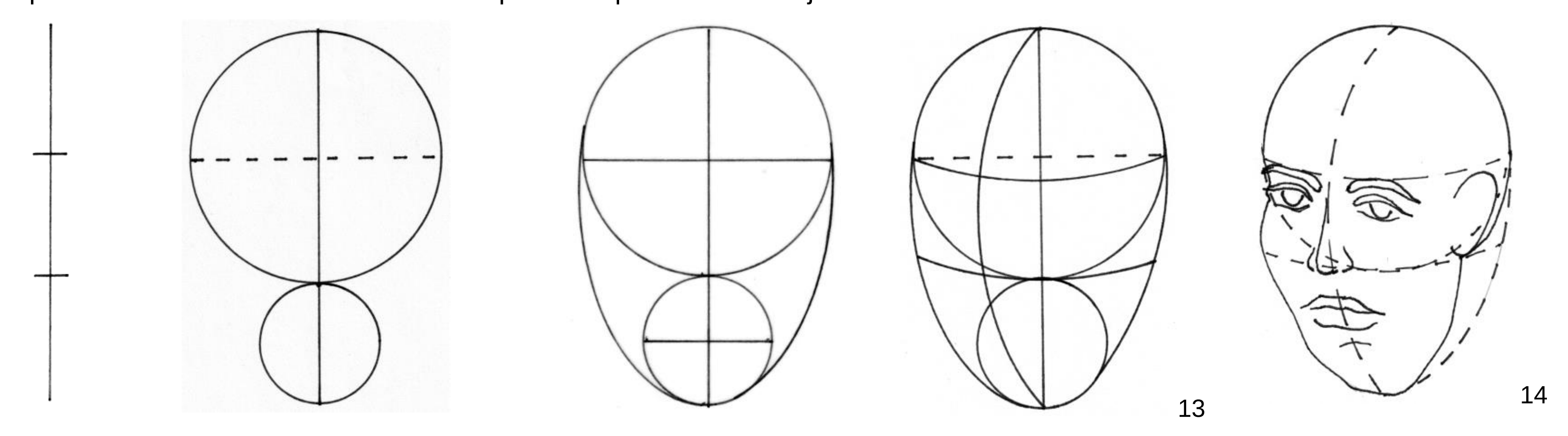


5. La línea del diámetro vertical del círculo grande divídelo en tres partes iguales, toma la primera división superior y con esto obtendrás el lugar que ocuparán los ojos. 6. La parte inferior del círculo grande te ayudará a determinar la posición de la nariz. El círculo pequeño es donde ubicarás los labios. 7. Todos los seres humanos tienen ojos, nariz y labios, sin embargo, su forma tiene ciertos rasgos que hacen que puedas distinguir a cada persona, por lo que al dibujar un rostro tienes que analizar la forma de cada uno de estos elementos.



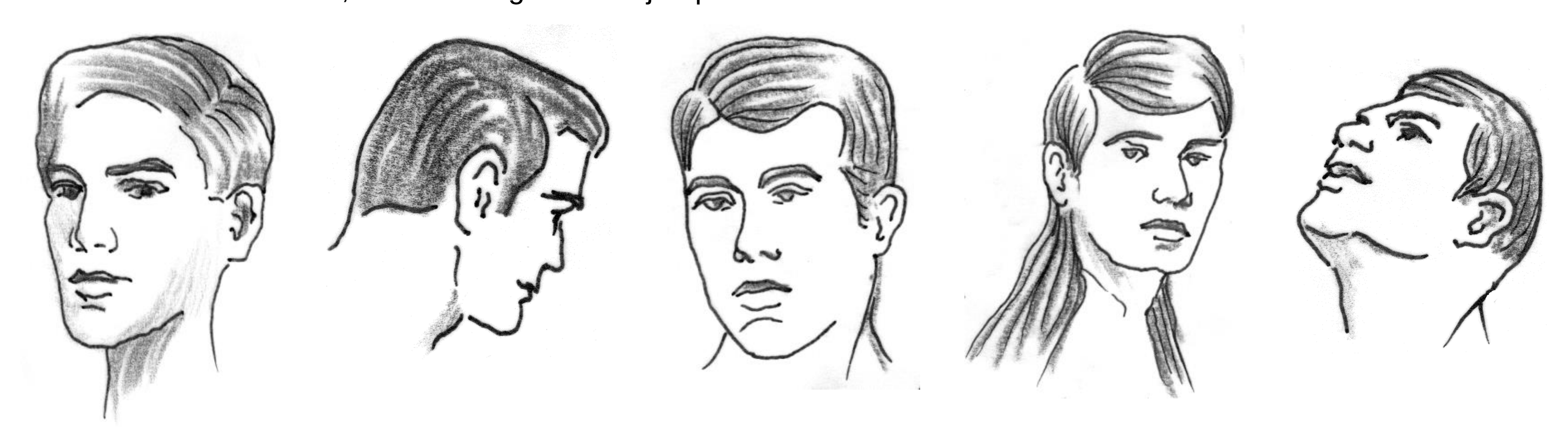
9. Para dibujar un rostro en perfil dibuja primero un círculo. 10. Tomando el extremo horizontal (derecho o izquierdo) y vertical (inferior) del círculo traza un cuadrado, a continuación, dibuja un rectángulo que pase por las tres esquinas (vértices) del cuadrado.

11 y 12. Con estas formas geométricas obtendrás el lugar y tamaño de la nariz, ojos y labios. Estas medidas pueden variar dependiendo de las características de la persona que desees dibujar.

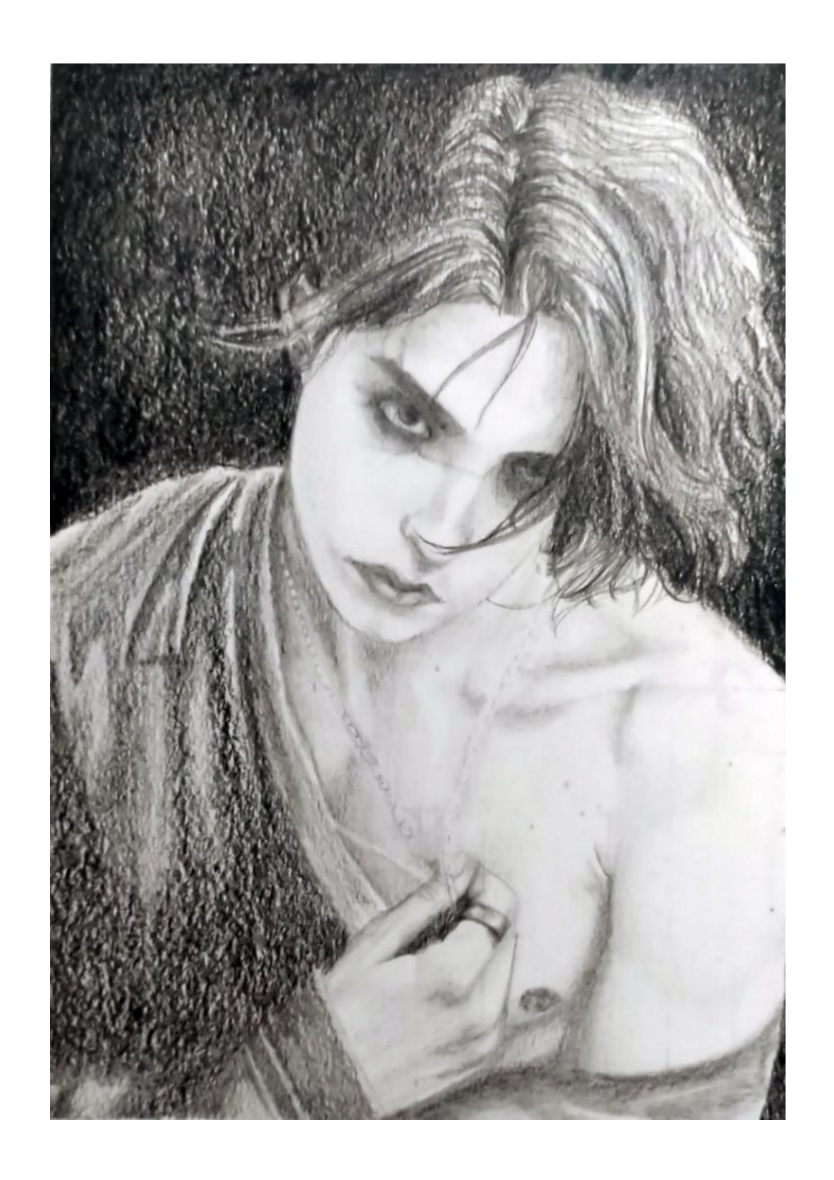


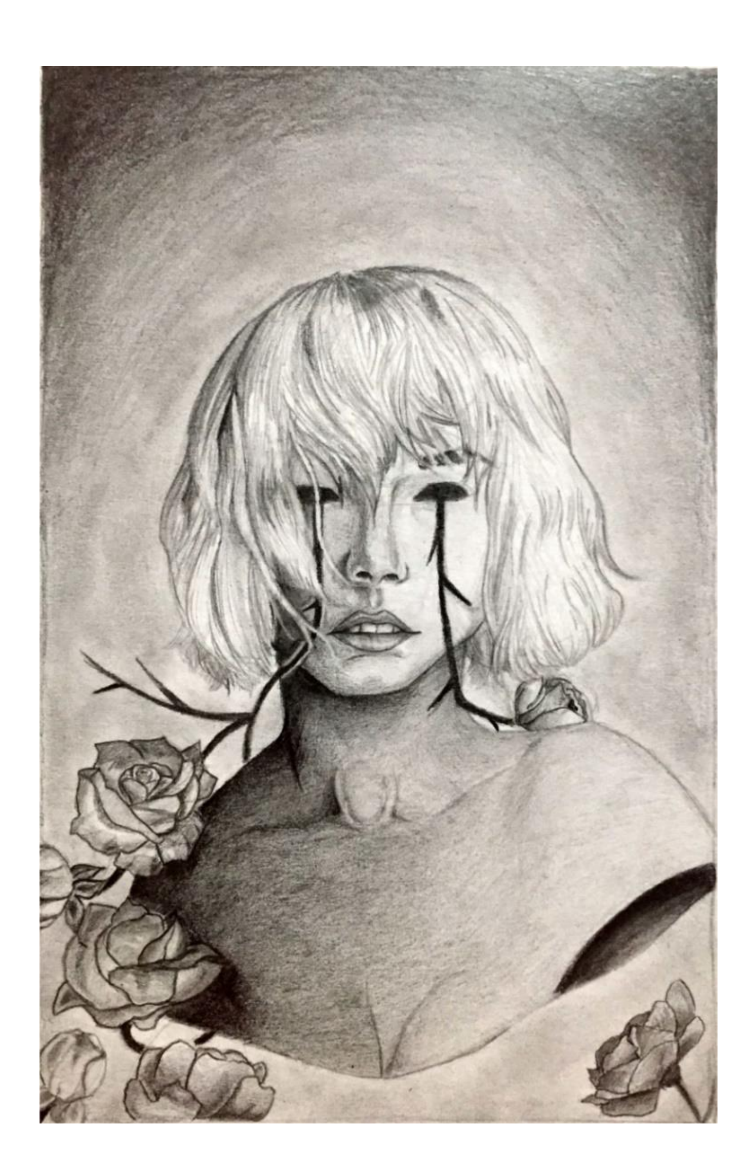
Para dibujar un rostro en semiperfil traza las etapas 1, 2 y 3 presentadas con anterioridad. 13. Traza una curva que toque los dos extremos de la línea vertical, pasando por la cuarta parte del diámetro horizontal del círculo mayor. 14. Con estas divisiones podrás determinar la posición y el tamaño de los ojos, nariz y boca.

Aplicando estos procedimientos geométricos y la técnica del boceto estudia, a través de dibujos, los diferentes movimientos de la cabeza, como los siguientes ejemplos.



Tomando la cabeza como elemento de representación gráfica realiza una composición como los trabajos que se presentan a continuación.

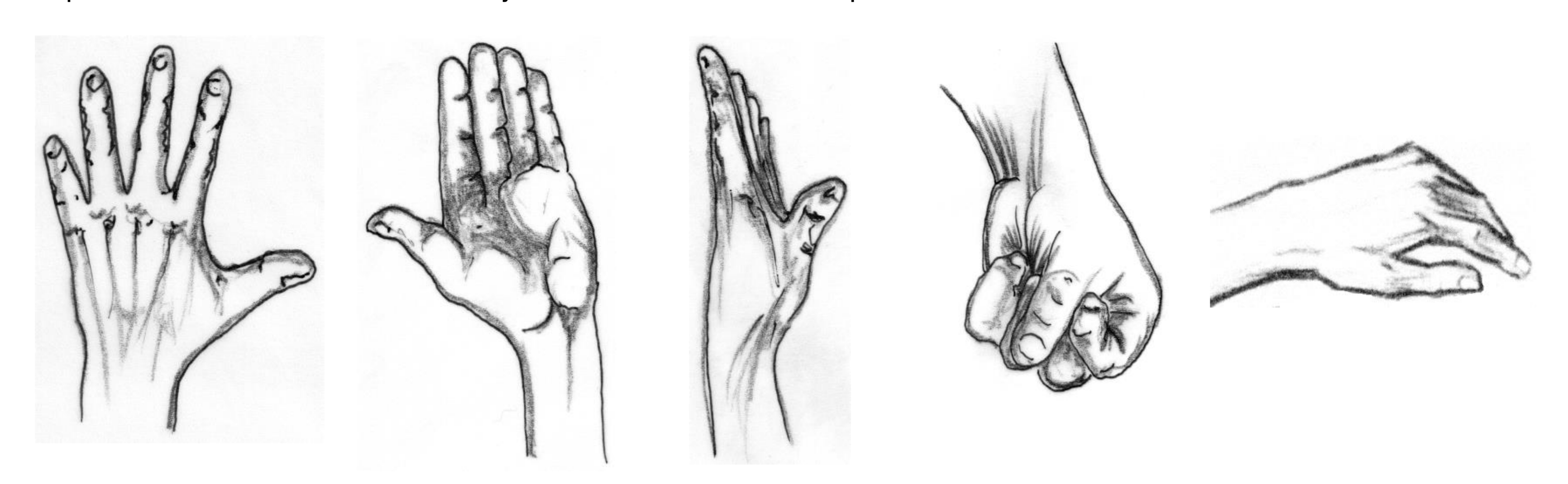




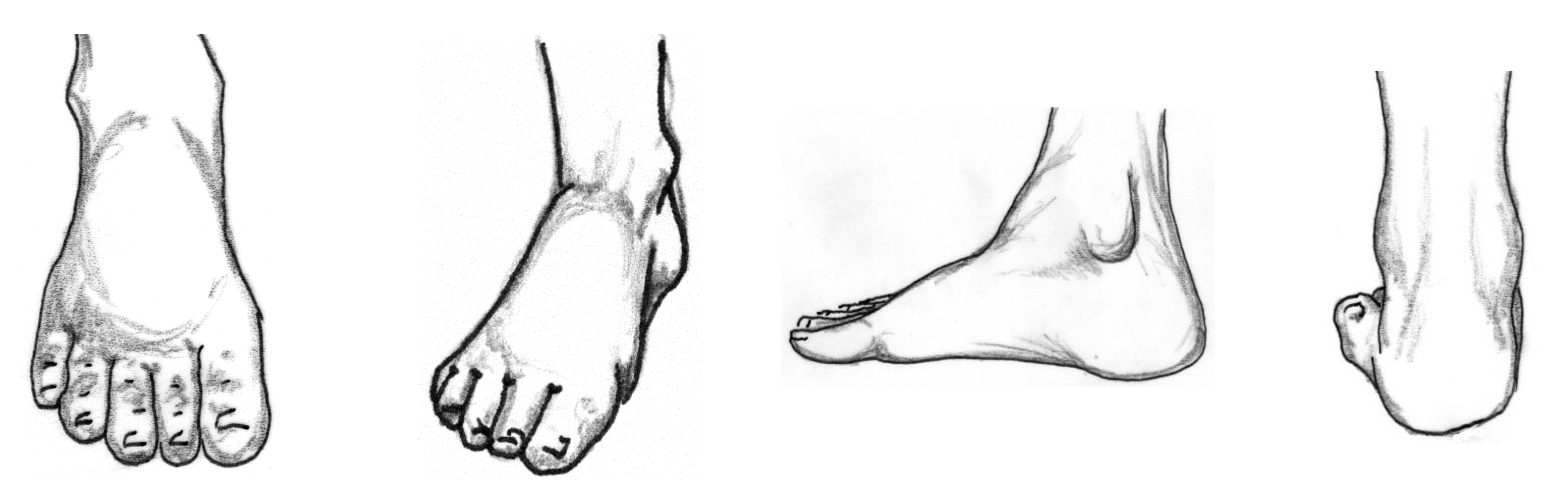


Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

Empleando la técnica del boceto dibuja las manos en diferentes posiciones.

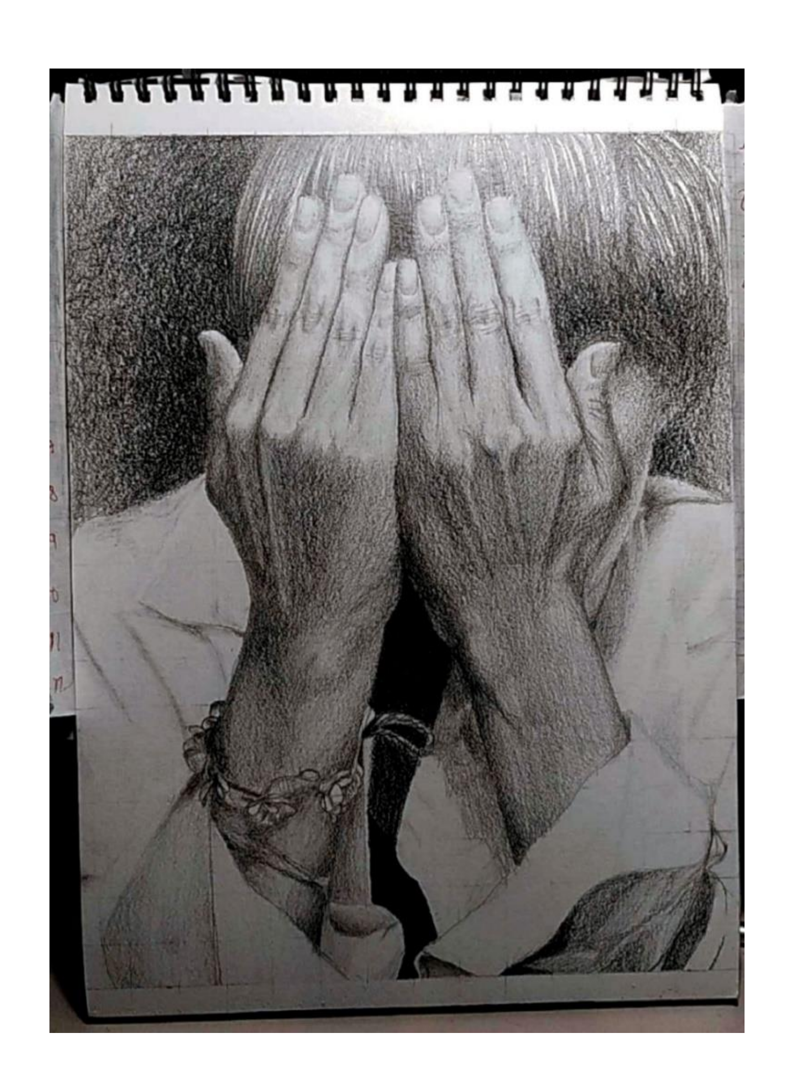


Los pies. Por medio de bocetos realiza un estudio de los pies en diferentes posiciones.

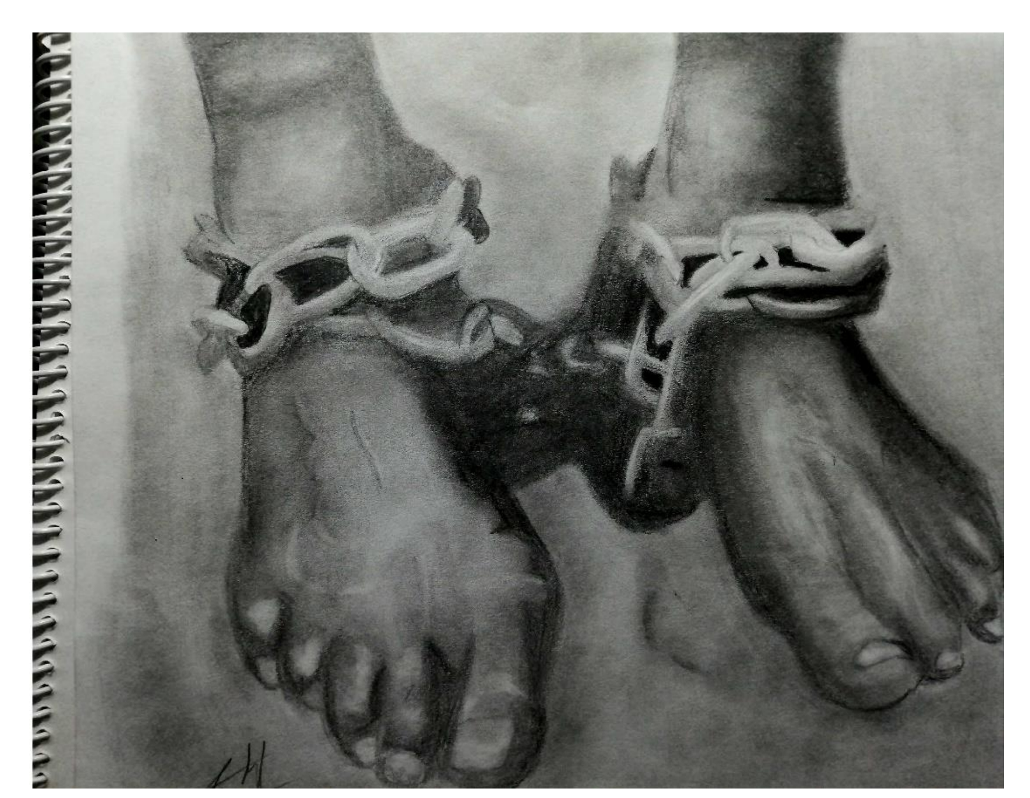


Dibujos realizados por el autor de este material didáctico

Para llevar a cabo un estudio más amplio de las manos y los pies realiza un dibujo tomando en cuenta las diferentes características anatómicas que se manifiestan a través de la piel, como se muestran en las siguientes imágenes.





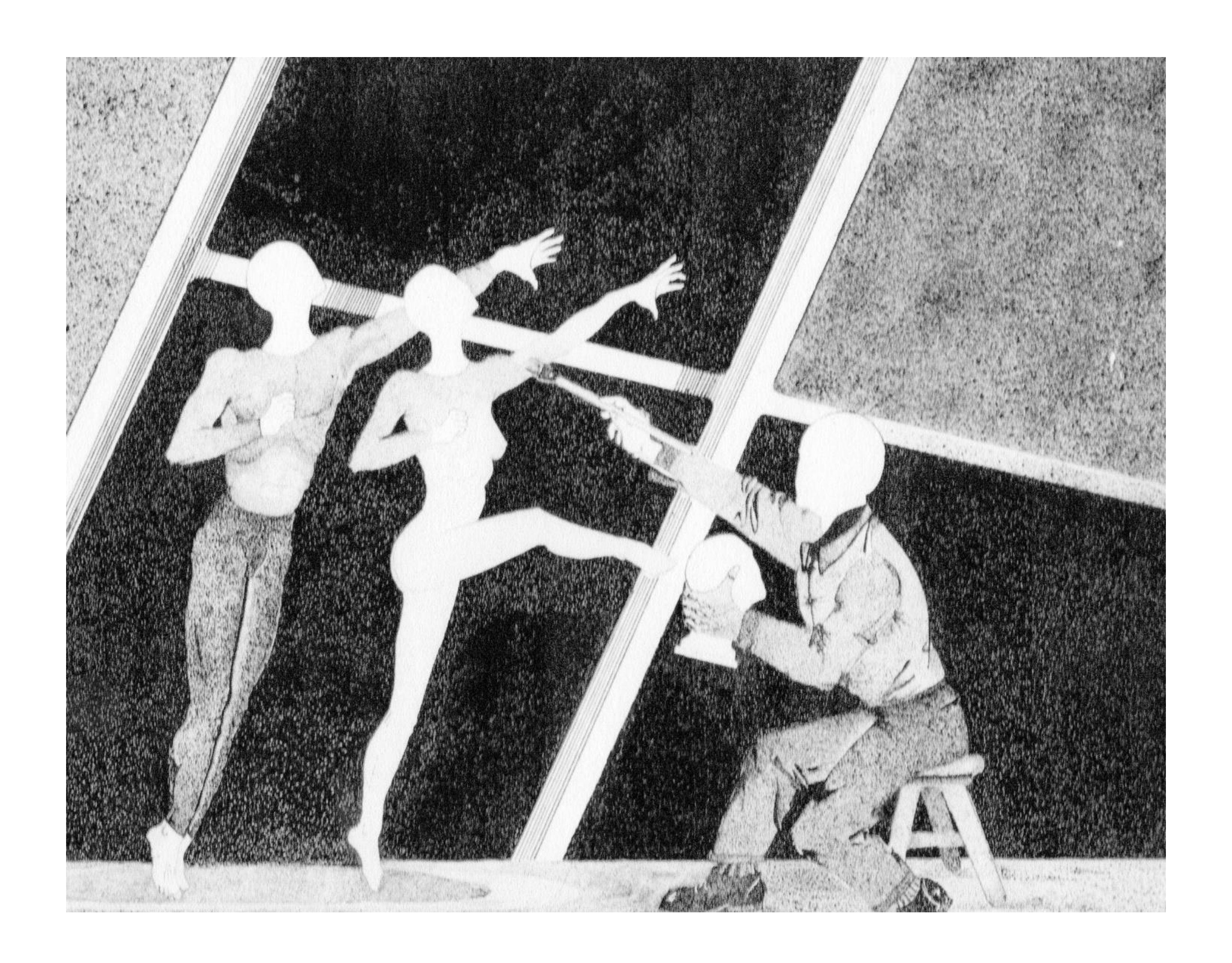




Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

Para comprender mejor las proporciones del cuerpo humano, te recomiendo dibujar a las personas que estén a tu alrededor de preferencia realizando diferentes actividades. Un elemento que también participa en la representación del cuerpo humano es la ropa, los pliegues de la tela, así como el sombreado representan lo que hay dentro de la vestimenta, es decir las partes de su cuerpo, como lo puedes apreciar en los siguientes ejemplos.

Tú escoge la técnica que vas a utilizar, sombreado con lápiz o con tinta.







Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN Y AUTOEVALUACIÓN

A continuación, contesta el siguiente cuestionario, las respuestas a cada reactivo o pregunta te permitirán conocer si lograste, parcial o totalmente, los objetivos de aprendizaje propuestos, también podrás determinar en qué medida has comprendido cada uno de los conceptos que participan en la elaboración de un dibujo artístico, además te permitirá desarrollar la autoevaluación con un orden progresivo y de integración de los conocimientos presentados, de esta manera encontrarás la razón del porqué se tienen que ver dichos temas, el orden en que se van presentando y la medida en que se deben de ir comprendiendo.

PRUEBA OBJETIVA DE OPCIÓN MÚLTIPLE.

Consiste en un enunciado o pregunta y varias respuestas, entre las cuales se encuentra la correcta.

CUESTIONARIO:

1. En la función emotiva el dibujo expresa (   )
   a) una idea
   b) un sentimiento
   c) un suceso real

2. La función conativa se refiere a (   )
   a) la relación entre emisor y receptor
   b) la relación entre las figuras del dibujo
   c) la relación entre las figuras y el mensaje

3. la función referencial es el vínculo entre (   )
   a) los personajes con el tema
   b) las figuras y la realidad
   c) entre el emisor y receptor

4. Encuadrar es ubicar a las figuras en (   )
   a) formas geométricas rectas
   b) un espacio rectangular
   c) un espacio para apreciar la armonía

5. El boceto consiste en líneas que (   )
    a) distinguen todas las dimensiones del modelo
    b) expresan la importancia de cada figura
    c) comunican el significado de cada modelo

6. La luz se utiliza en la pintura para darle volumen a las figuras a partir del (   )
    a) Renacimiento
    b) Arte antiguo
    c) Arte moderno

7. El foco de luz en el dibujo se determina por medio de (   )
    a) las características de las líneas de las figuras
    b) la convergencia de los rayos de luz
    c) la posición del punto de fuga

8. Cuando las sombras se producen atrás del objeto, se les llama (   )
    a) convergentes
    b) divergentes
    c) tangentes

9. Las sombras propias son aquellas que se encuentran (   )
    a) en el objeto
    b) adelante del objeto
    c) atrás del objeto

10. Las sombras proyectadas son aquellas que se encuentran en (   )
    a) las superficies circundantes al objeto
    b) las zonas más oscuras del objeto
    c) los trazos de la perspectiva

11. La perspectiva establece normas para (   )
    a) representar a las figuras planas
    b) resolver los problemas de la composición
    c) la construcción lineal de las imágenes

12. La perspectiva surge durante la época del (   )
    a) Gótico
    b) Barroco
    c) Renacimiento

13. La perspectiva es un método de dibujo que representa las figuras (   )
    a) bidimensionales
    b) tridimensionales
    c) dimensionales

14. En la perspectiva la figura más sencilla de dibujar es (   )
    a) el triángulo
    b) el cubo
    c) la esfera

15. La perspectiva más práctica para dibujar la realidad del objeto es la (   )
    a) caballera
    b) isométrica
    c) cónica

16. La perspectiva cónica es la que utiliza líneas (   )
    a) paralelas
    b) convergentes
    c) perpendiculares

17. El punto de fuga significa la (   )
    a) dirección de nuestra vista
    b) altura de nuestra vista
    c) dimensión de nuestra vista

18. Para dibujar el cuerpo humano nos basamos en (   )
    a) la posición de sus partes
    b) el número de sus miembros
    c) la proporción de sus partes

19. La medida estándar del cuerpo humano es de (   )
    a) ocho cabezas
    b) siete cabezas y media
    c) siete cabezas

20. La mano mide las dos terceras partes de (   )
    a) la clavícula
    b) la cabeza
    c) el omóplato

21. El pie, en su imagen horizontal, mide (   )
    a) media cabeza
    b) una cabeza
    c) dos terceras partes de la cabeza

22. El hombre posee su mayor anchura en (   )
    a) la región púbica
    b) las piernas
    c) la región deltoidea

23. Los brazos y las piernas así como el cráneo de la mujer son (   )
    a) más pequeños que los del hombre
    b) de igual tamaño que los del hombre
    c) más grandes que los del hombre

24. El hombre tiene una espalda más ancha y (   )
    a) los brazos más largos
    b) las piernas más grandes
    c) la cadera estrecha

Para comprobar que las respuestas son las correctas, lee nuevamente los temas a los que corresponde cada pregunta. El aspecto práctico lo puedes evaluar aplicando las siguientes rúbricas en los ejercicios realizados.

Primera Rúbrica de Autoevaluación			**Autor: Carlos Villegas Maciel**
CATEGORÍA	Ejecución completa	Ejecución intermedia	Ejecución mínima
BOCETO Y ESTUDIO	Utilizas figuras geométricas simples y las presentas organizadas según la descripción de la figura.	Utilizas figuras geométricas simples y su forma no corresponde en su totalidad a la figura representada.	No utilizas figuras geométricas simples, su forma se aproxima muy poco a la figura dibujada.
EMPLEO DEL TONO	Logras dar volumen a las formas, aplicas con dominio las sombras propias y las sombras reflejadas.	Logras dar volumen, utilizas algunos valores tonales empleando diferentes tipos de grafito o de tinta negra.	Empleas pocos valores tonales. Sólo utilizas un tipo de sombra. Te limitas solo al grafito o a la tinta.
PERSPECTIVA DE UNO, DOS Y TRES PUNTOS DE FUGA	Utilizas adecuadamente la línea de horizonte y los puntos de fuga para representar el volumen en forma lineal. Representas correctamente la distancia que le corresponde a las figuras según su lejanía.	Utilizas adecuadamente la línea de horizonte y los puntos de fuga. La profundidad que le corresponde a cada figura en el plano de proyección no es la correcta.	No utilizas correctamente la línea de horizonte y los puntos de fuga. El volumen en algunos planos de la figura no se dirige al punto de fuga que le corresponde.
FIGURA HUMANA	Aplicas correctamente las proporciones básicas de la figura humana femenina y masculina, de acuerdo al canon de 7 y media cabezas, ocho cabezas.	Aplicas correctamente las proporciones básicas de la figura humana femenina y masculina, sólo en el canon de 7 y media cabezas u ocho cabezas.	Aplicas incorrectamente las proporciones básicas de la figura humana femenina y masculina.
USO DE LOS MATERIALES	Muestras conocimiento y dominio de los materiales.	Muestras conocimiento sobre los materiales.	Manejas algunos de los materiales.
PRESENTACIÓN	La lámina de dibujo está limpia (no contiene ningún tipo de mancha) y además incluye tus datos completos.	La lámina de dibujo está relativamente limpia y falta alguno de tus datos.	La lámina de dibujo está sucia y no incluye tus datos.

Segunda Rúbrica de Autoevaluación					
RÚBRICA PARA LA EVALUACIÓN DE CADA DIBUJO REALIZADO:					**Autor: Carlos Villegas Maciel**
	Insuficiente	Suficiente	Bueno	Excelente	Justificación
Concepto 30%	El manejo del concepto es confuso.	El manejo del concepto gráfico es claro.	El manejo del concepto gráfico es claro e interesante.	El manejo del concepto gráfico es claro e interesante, y está planteado en forma original y creativa.	En el diseño de una imagen, la aplicación del concepto es muy importante pues es solo a través de este que se puede cumplir con el objetivo por el cual se hizo el dibujo
Técnica 40 %	La aplicación de la técnica es pobre y presenta errores de ejecución y aplicación.	La técnica está bien aplicada, aunque hace falta practicar y experimentar más.	La técnica está correctamente aplicada.	Presenta dominio de la técnica aplicada.	El dominio de la técnica permite resolver en forma creativa la representación de imágenes.
Presentación 15 %	Falta limpieza en la presentación del proyecto, el soporte está maltratado.	La presentación del proyecto es limpia, con buena presentación.	La presentación del proyecto es limpia, el soporte en buenas condiciones, con presentación y protección.	La presentación del proyecto es limpia, el soporte en excelentes condiciones.	No basta tener buenas ideas, es necesario saber presentarlas en forma limpia y profesional, como se exige en el campo de trabajo.

Especificaciones 15 %	No respeta la técnica, el tema y el formato.	Respeta las especificaciones del tema y técnica. No respeta formato.	Respeta las especificacione s del tema, técnica, y presentación Respeta el formato	Respeta íntegramente las especificaciones del tema, formato, técnica.	Los proyectos de diseño consideran aspectos muy específicos como: tema, formato y técnica, condiciones que permiten experimentar con diferentes posibilidades expresivas de las técnicas gráficas.

La aplicación de las instrucciones anteriores te proporciona, así como también al profesor, un marco ordenado de referencia para determinar el logro del o los aprendizajes requeridos en el ejercicio, así como el de cómo mejorar los aspectos que hayan quedado mal solucionados, también es un marco que orienta la realización y evaluación de futuros trabajos. Estas rúbricas permiten también la autoevaluación ya que te ayudan a tener una idea bastante clara de lo que se te está pidiendo que realices en tu trabajo.

FUENTES DE CONSULTA DE LA PRIMERA UNIDAD

Acha, J. (2007). “Expresión y apreciación artísticas”. Trillas. México.

Acha, J. (2011). “Introducción a la creatividad artística”. México: Trillas.

Academia de Dibujo (2008). “Las bases del dibujo”. Barcelona: Parramón.

Barber, Barrington. 2003. “Los fundamentos del dibujo”. Arcturus Publishing Limited. China.

Berger, John (1997). “Dibujar un hombre”. En: Algunos pasos hacia una pequeña teoría de lo visible. Madrid: Árdora Ediciones.

Blake, Wendon. (1997). “Iniciación al dibujo”. Barcelona. España.

Blessing, Jennifer et al. (2016). “El Arte y el cuerpo”. Nueva York: Phaidon

Braunstein, Mercedes. (2015). “Dibujo de perspectiva”. España: Parramón.

Chapman, Lynne. (2017). “Dibujando gente en acción”. España: Gustavo Gili.

Dantzic M. (1999). “Cómo dibujar, guía completa de sus técnicas e interpretaciones”. España. Blume.

Daucher, H. (1987). “Modos de dibujar”. Barcelona. Gustavo Gili.

Daucher, Hans. (1990). *“*La creación de bocetos gráficos*”*. Gustavo Gili. México.

De la Torre. (2002). *“*El lenguaje de los símbolos gráficos*”.* Limusa. México.

Dondis, D. A. (2017). “La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual”. Barcelona: Gustavo Gili.

Edwards, Betty. (2011). “Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro: libro de trabajo: ejercicios guiados en las cinco técnicas básicas del dibujo”. Barcelona: Urano.

Eissen, Koos; Roselien Steur. (2013). “Bocetaje: las bases”. México: Bis.

Elam, K. (2014). “La geometría del diseño”. (1.a ed.). Barcelona, Editorial Gustavo Gili.

Edwards, Betty. (2011). *“*Cómo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*”.* Urano. España.

“Guía completa de dibujo: más de 200 técnicas, consejos y lecciones de dibujo”. (2017). España: Art Blume.

Hanks, Kurt; Larry Belliston. (2013). “El dibujo: la imagen como medio de comunicación”. México, Trillas, 1995, reimp.

Jenny, Peter. (2013). “Técnicas de dibujo”. Barcelona. Gustavo Gili.

Jenny, Peter. (2013). “La mirada creativa”. Barcelona. Editorial Gustavo Gili, quinta edición.

Lauricella, M. (2017). “Dibujo Anatómico”. Barcelona, Editorial Gustavo Gili.

Martín Roig, Gabriel. (2015). “Dibujo de figura humana”. España: Parramón.

Martínez, Roig, Gabriel. (2017). “La luz y la sombra en el dibujo”. España: Parramón.

Moreaux, Arnould (2005). “Anatomía artística del hombre”. Compendio de anatomía ósea y muscular. Barcelona: Norma.

Nicolaïdes, K. (2014). “La forma natural de dibujar: Plan de trabajo para estudiantes de arte”. (1.ª ed.). México: Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Artes y Diseño.

Panofsky, Erwin (1985). “La perspectiva como forma simbólica”. Barcelona: Tusquets. (Cuadernos Marginales, 31).

Piyasena, Sam. (2015). “Explorar en dibujo: curso de dibujo entretenido, ágil y apto para cualquier persona”. España: Gustavo Gili.

Puente, Rosa. (1986). “Dibujo y educación visual”. El dibujo en la Enseñanza Media Superior México: Gustavo Gil. México.

Ruskin, John. (2012). “Técnicas de dibujo”. España: Laertes.

Sierps,Allain. *Perspectiva aplicada.* Edit. Víctor Lerú. Buenos Aires.

UNIDAD 2. “ELEMENTOS DE LA COMPOSICIÓN QUE INTERVIENEN EN LA REALIZACIÓN DE LA OBRA GRÁFICA”.

CONCEPTO DE COMPOSICIÓN EN LA OBRA GRÁFICA

- ELEMENTOS DE LA COMPOSICIÓN.

El problema fundamental de toda obra artística sea de música, danza, arquitectura, dibujo, grabado, pintura, etcétera, es la composición, entendida como la adecuada combinación de todos los elementos que intervienen en la realización de dicha obra. En el caso del dibujo estos elementos son el punto, la línea, las masas, los tonos y colores, que dan como resultado una imagen agradable por la armonía y el ritmo que establecen las relaciones estructurales de cada uno de los modelos.

La composición consiste en organizar las figuras de tal forma que sea posible modelar gráficamente el volumen de toda imagen tridimensional - cuerpo humano, animales, plantas, objetos o formas geométricas- con las características de luz y sombra que la realidad les confiere, auxiliados por la perspectiva. En síntesis, la composición es la búsqueda de la situación, dimensión y el tono que los modelos adoptan en el papel de dibujo, para que en conjunto ofrezcan un conjunto ordenado de formas que resulte agradable y expresiva al espectador.

Es importante mencionar el hecho de que la composición consiste en organizar las fuerzas de atracción visual que tiene cada figura, para que la vista observe todo el diseño. Sin embargo, esto es muy difícil. Al leer este texto, por ejemplo, tus ojos perciben letra por letra, para poder estructurar cada palabra y, al unirlas, encontrar un particular significado. Sin una técnica de lectura dinámica, es imposible leer toda la palabra sin separar con la vista cada una de las letras, más difícil aún será leer al mismo tiempo todas las palabras que contiene esta página. Lo mismo sucede con el dibujo: es prácticamente imposible observar todas las figuras al mismo tiempo, por lo que, para facilitar la observación de toda obra artística, se deben de colocar a las figuras de manera tal que permitan al ojo seguir determinado camino visual, fuera de toda duda en la percepción de la forma. A ese camino se le llama ritmo.

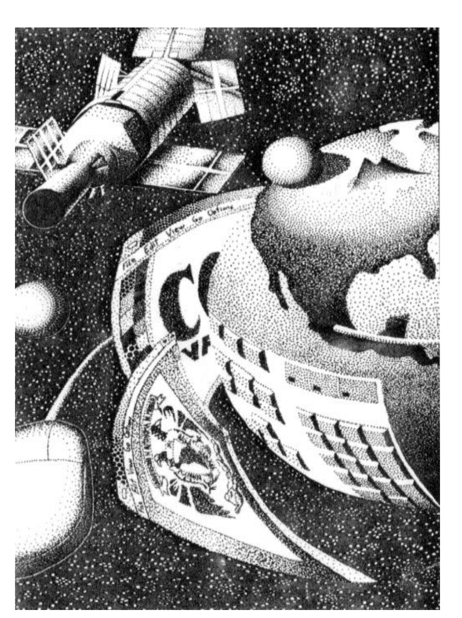
EL FORMATO COMO SOPORTE DE LA OBRA GRÁFICA

- EXPRESIVIDAD DE LOS DIFERENTES TIPOS DE FORMATO.

En el dibujo para que puedas expresar tus ideas o sentimientos, debes de empezar determinando la forma y la posición del papel o lienzo donde vas a desarrollar tu obra gráfica, lo que se llama formato, este espacio generalmente está delimitado por dos líneas horizontales y dos líneas verticales. El formato puede dividirse en dos tipos: el primero lo determina la posición de las líneas horizontales, en las cuales las fuerzas de atracción de la vista se mueven hacia arriba y hacia abajo; el segundo está determinado por las líneas verticales, en donde las fuerzas de atracción se mueven hacia la izquierda y hacia la derecha.

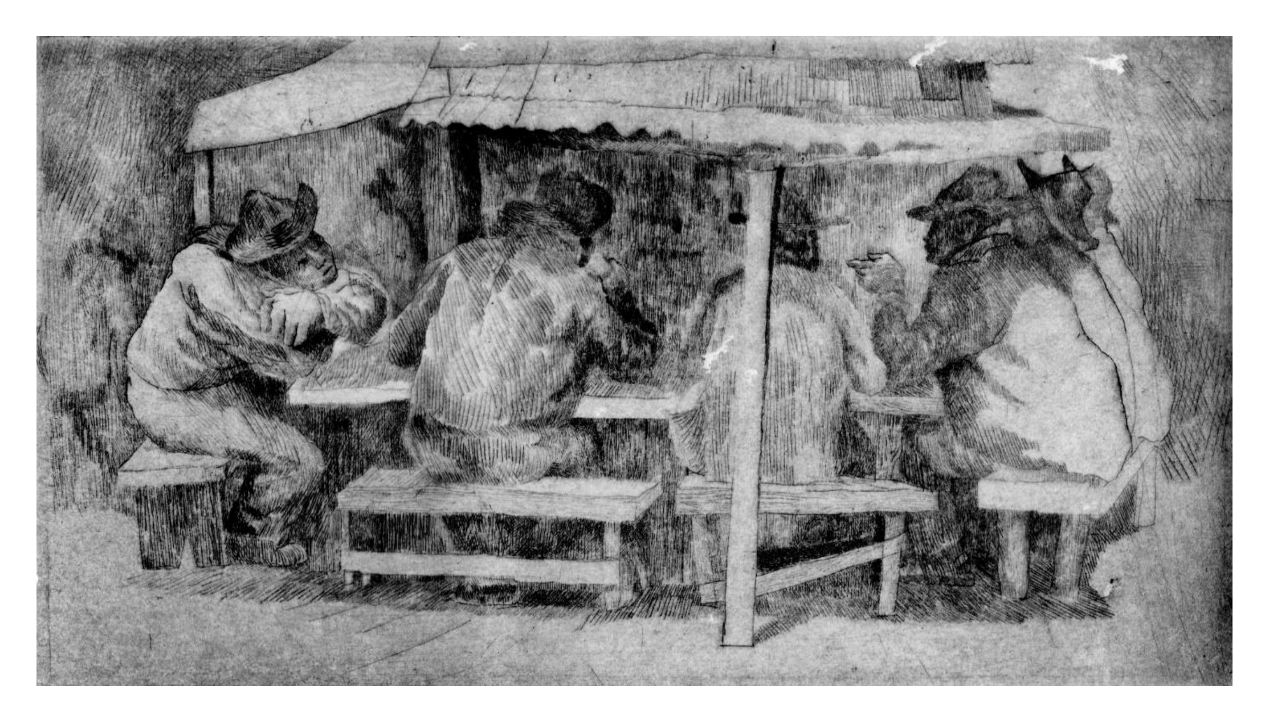
Hacia arriba, el plano produce la sensación de que las figuras que participan en él adquieren ligereza, soltura y una dinámica de elevación.





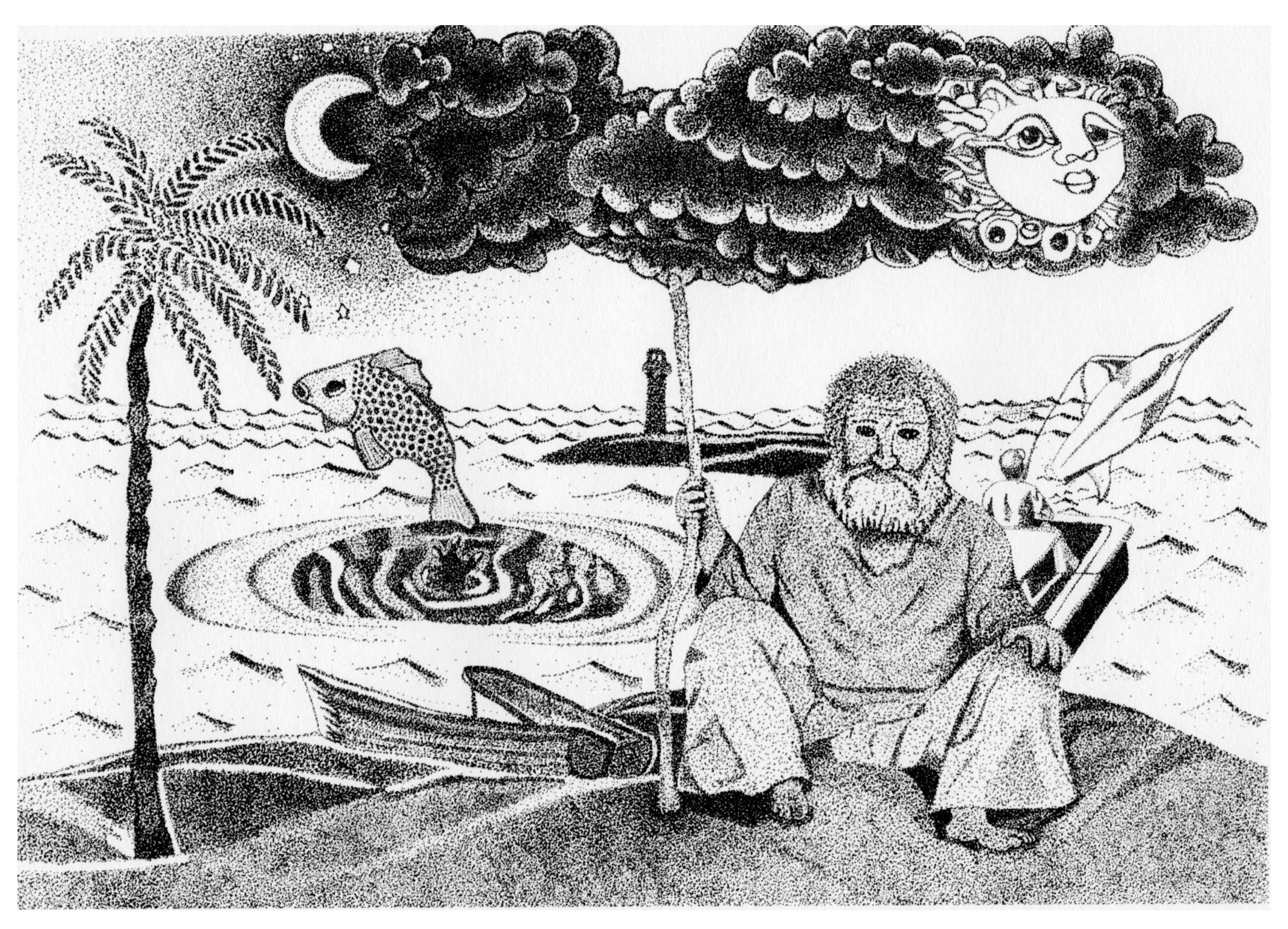
Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

Hacia abajo produce efectos contrarios: las figuras presentan una especie de condensación, un aplomo que les infunde un mayor reposo, donde el límite inferior del plano material restringe la libertad de movimiento: todas las figuras dan la impresión de estar quietas, de ser muy pesadas, con lo que el ambiente se convierte en una imagen de seguridad, tranquilidad, pasividad.



Grabado realizado por el autor de este material didáctico

Hacia la derecha el plano ofrece características similares a las de hacia abajo, pero en forma vertical. Las figuras situadas en el extremo derecho del plano material nos hacen percibir una firme estabilidad, una perdurable condensación y una mayor resistencia de la forma y sus fuerzas internas. Así, por ejemplo, en el siguiente dibujo puedes observar que en la parte derecha se encuentra un personaje en una actitud de descanso, de quietud, de pasividad, mientras que en el plano opuesto se encuentran las figuras que representan la amplitud de espacio, lo infinito del mar, donde se llevan a cabo acciones de mayor dinamismo.



Dibujo realizado en el Taller de Expresión Gráfica.

Hacia la izquierda produce efectos de una gran semejanza con los de la línea horizontal superior. La libertad de movimiento, la suavidad y un mayor espacio son perceptibles en las figuras que tienen esta posición.



Dibujo realizado en el Taller de Expresión Gráfica.

Wassily Kandinsky[5], excelente pintor y uno de los principales iniciadores del arte abstracto, sintetizó en unas cuantas líneas la expresividad de las líneas que configuran al plano rectangular de la siguiente manera:

Posición	**Dirección**	**Expresión.**
Arriba	hacia el	cielo.
Izquierda	hacia la	lejanía.
Derecha	hacia el	hogar.
Abajo	hacia la	tierra.

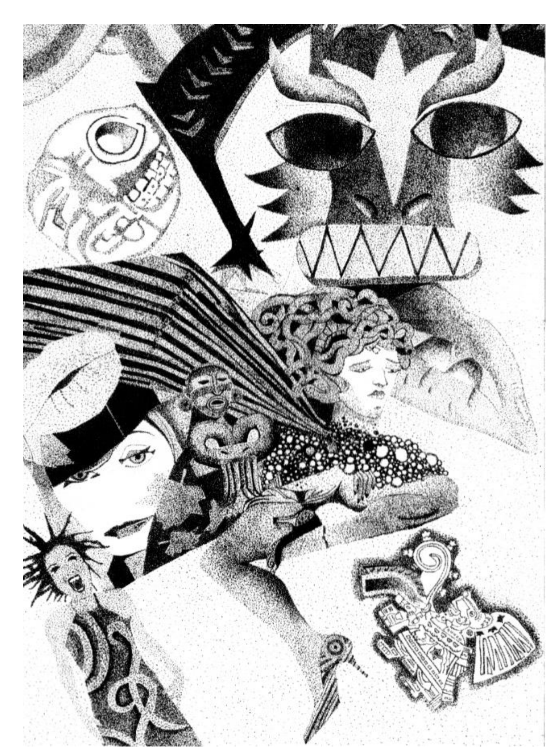
La expresividad que se da a cada una de las cuatro líneas se ha determinado a partir de las actividades que desarrollan la mayoría de los seres humanos. Así, por ejemplo, a la horizontal inferior se le han atribuido cualidades de reposo, seguridad y firmeza, mientras que a la horizontal superior, una idea de libertad, movimiento y ligereza. En la vida diaria, el paisaje que puedes aprecia a tu alrededor estructura una imagen visual en donde la línea inferior contiene un gran número de elementos: edificios, automóviles, árboles, montañas, fábricas; todos ellos arraigados a la base, a la tierra, mientras que en la parte superior encuentras un inmenso espacio -el cielo- en donde las aves vuelan con toda libertad, el globo se eleva hasta perderse en el infinito y hacia donde puedes brincar con todo el ímpetu de tus movimientos.

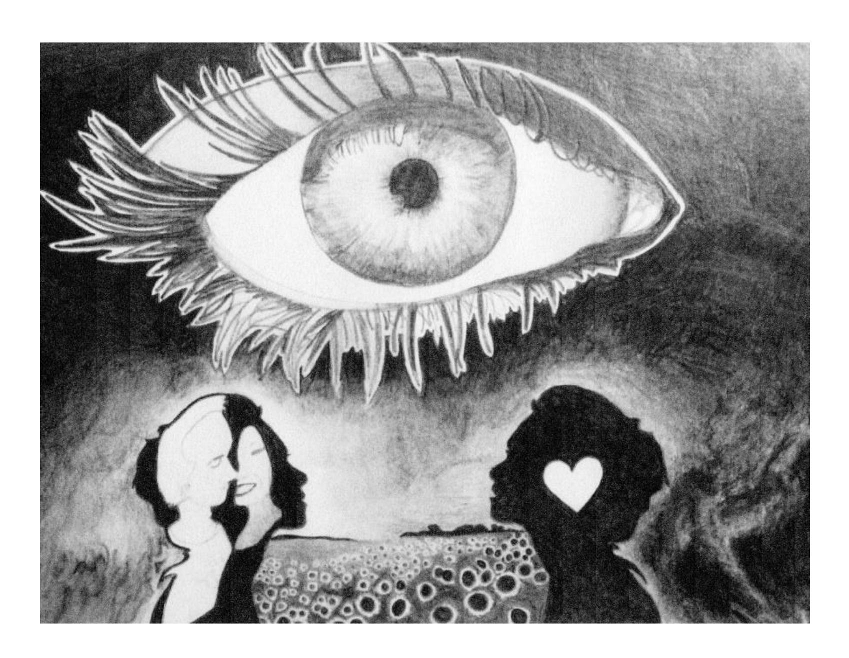
De igual manera, a la línea vertical derecha se le adjudican características de estabilidad, seguridad y reducción psicológica del espacio; a la línea vertical izquierda se le considera ámbito de lejanía e inseguridad. Estas cualidades se han determinado por la actividad psicomotriz que desarrollan la mayoría de los humanos, excepto los que utilizan la mano izquierda. Por ejemplo, al escribir, cortar, lanzar una pelota, cargar un objeto pesado, lo haces con mayor facilidad, por la seguridad que representa, con la mano derecha, inclusive, la mayor parte de los objetos están diseñados para utilizarlos con esa mano. Así, al abrir una puerta se hace de izquierda a derecha; si tomas la perilla con la mano izquierda impides con tu propio brazo el movimiento de tu cuerpo, además de lastimarte el dorso de la mano con el ángulo o vértice de la madera o metal.

[5] Kandinsky, Wassily. 1989. “Punto y línea frente al plano”. Edit. Nueva Visión. Buenos Aires.

- **FORMATOS REGULARES**

La mayoría de las hojas de papel que se utilizan para el dibujo, los lienzos para pintar, para imprimir carteles, libros, revistas, folletos, etcétera, utilizan un formato rectangular el cual lo puedes encontrar en una posición horizontal o vertical. Las fábricas de papel distribuyen entre las empresas que se encargan de elaborar los medios impresos pliegos que tienen este formato, por lo cual, se puede considerar al rectángulo como el formato más utilizado, por lo tanto, podría llamársele como el más regular.

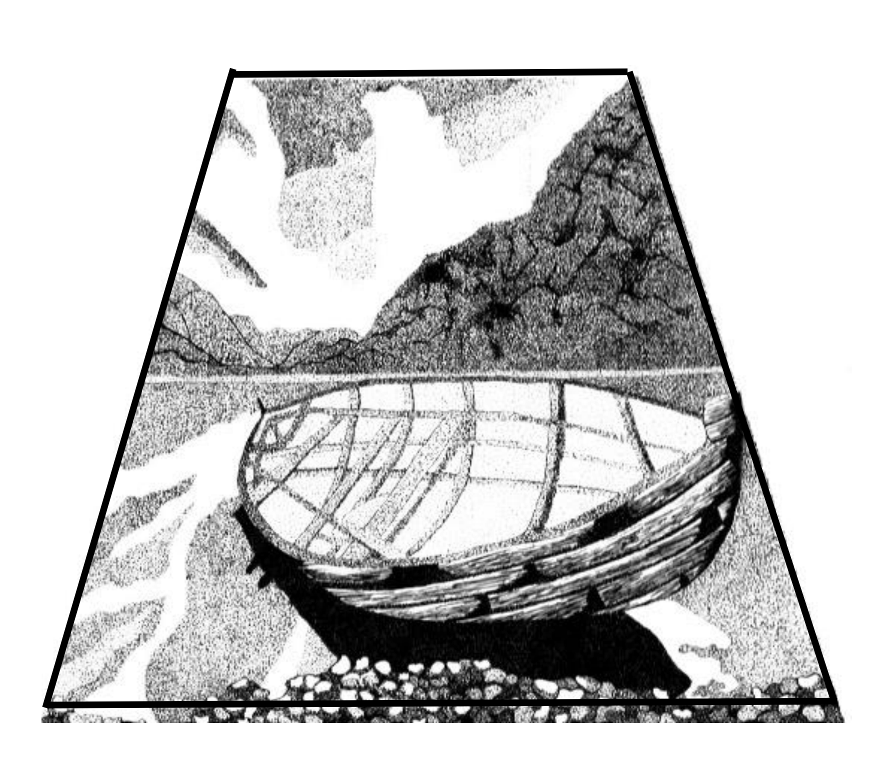


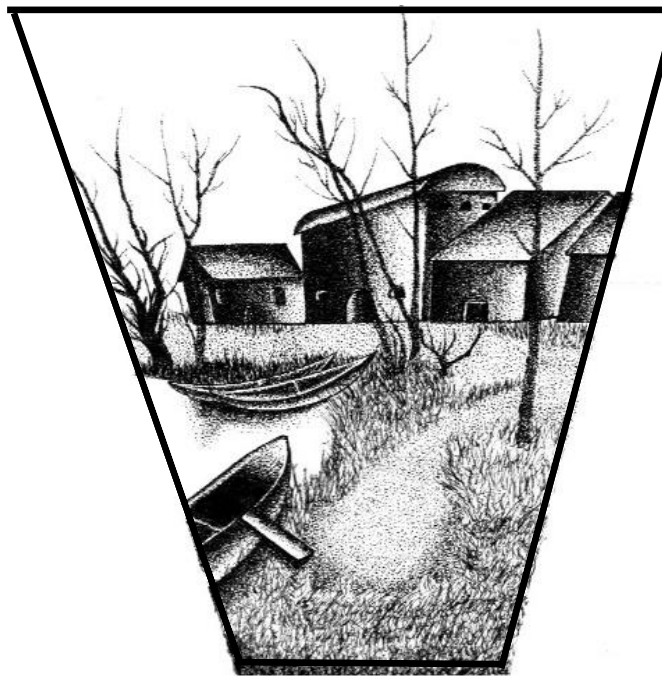


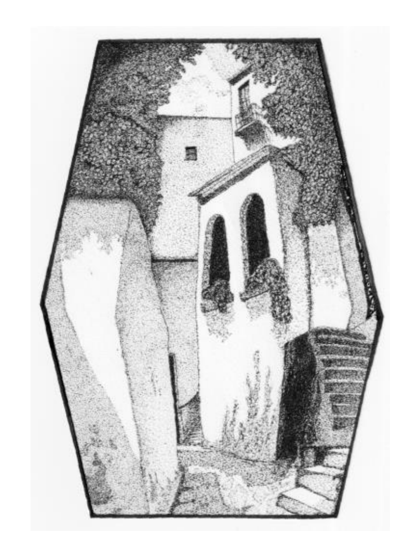
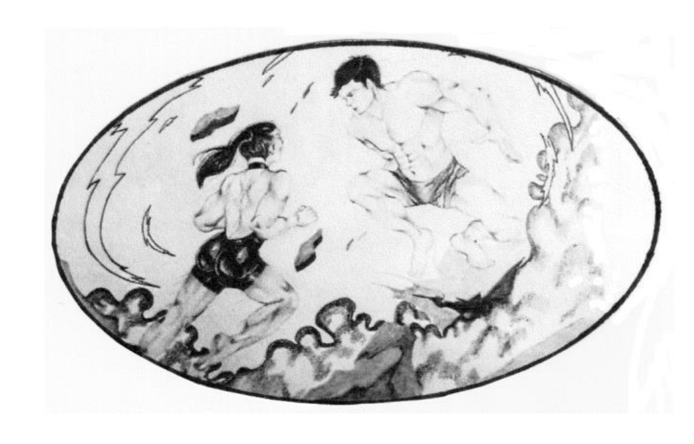
Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica.

- **FORMATOS IRREGULARES**

De una manera más teórica se puede entender como formato irregular aquel que no tiene un orden geométrico determinado por una norma, por lo tanto, puede tener muchas representaciones. Es decir que en la práctica el papel o lienzo puede otras formas geométricas, como el triángulo, cuadrado, círculo u óvalo, sin embargo, representa ciertos problemas como el de mandar hacer de manera muy especial los marcos para la presentación de las obras, otro problema sería que al cortar el papel o la tela en formas irregulares, se desperdiciaría parte de ese material.





Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Realiza dos dibujos utilizando una cartulina o papel que tenga una forma rectangular, organiza las fuerzas internas de las figuras de modo que el interés de la composición resalte la importancia de las líneas que forman el contorno del plano básico, de la siguiente manera:

1. Una composición basada en la tensión espacial "hacia abajo" o “hacia arriba”. El problema consiste en seleccionar una figura que permita resaltar la cualidad expresiva de la línea horizontal inferior o superior.
2. Una composición basada en la tensión espacial "hacia la izquierda" o "hacia la derecha". El problema consiste en desarrollar un tema en el cual, las figuras seleccionadas resalten las características de expresión de la línea vertical izquierda y la línea vertical derecha.

ELEMENTOS CONCEPTUALES

- PUNTO

El punto no tiene una forma definida ya que es la representación de una idea, algunos piensan en una pequeña forma circular porque ese es el signo tipográfico utilizado en los textos para indicar el punto y aparte, como representación del silencio; o como este punto y coma; que significa una pausa breve en la lectura; puntos suspensivos (.......), un silencio intencional, misterioso.

Las estrellas resultan otro ejemplo, se trata de asteroides de un enorme tamaño, sin embargo y debido a las grandes distancias que los separan de la Tierra, aparecen ante la vista como pequeños puntos que brillan en el cielo, en lo que se conoce como el macrocosmos.

En el caso concreto de la expresión gráfica, el punto tiene una importante participación en la pintura. En los últimos años del siglo XIX surgió un particular estilo pictórico neoimpresionista conocido como divisionismo o puntillismo. En esta particular forma de representación gráfica se pueden encontrar algunos avances científicos sobre la percepción visual. Newton había publicado en 1704, una de sus grandes obras, *Óptica*; en 1821 apareció el *Manual de óptica experimental* de Bourgeois; en 1829 la "*Ley del contraste simultáneo de los colores"*, de Chevreul; así como las importantes investigaciones que realizó Goethe en su obra "*Teoría de los colores"*, estudios que se basan en principios científicos, concretamente de la física. Esta ciencia óptica se fundamenta en el hecho de que en la Naturaleza los colores son producto de la descomposición de la luz y éstos se manifiestan como longitudes de onda que se mezclan en la retina.

La técnica consiste en aplicar en la tela colores puros, es decir, que no se mezclan en la paleta del pintor, colocando pequeñas pinceladas que asemejan puntos, de ahí su nombre *puntillismo*. Los colores que se utilizan son los tres fundamentales como el azul, amarillo y rojo, así como el producto de sus combinaciones: el verde, naranja y violeta. Los puntos se encuentran colocados unos junto a otros y la distancia entre cuadro y observador es la que realiza la mezcla de los colores, surgiendo otros colores que no fueron colocados en la tela, por ejemplo, el café surge de la mezcla óptica de un punto azul con la cercanía de un punto amarillo y de uno rojo. Los diferentes tonos de los colores que podemos encontrar en los árboles de un paisaje, por ejemplo, se producen por la cantidad de puntos azules, amarillos y rojos, en diferentes proporciones. (Debido a que las imágenes en las fuentes de información tienen derechos de autor, te sugiero que consultes en internet las obras correspondientes a este estilo).

Actualmente existe una enorme industria de la imagen impresa que se conoce como las Artes Gráficas, en donde el punto adquiere una amplia variedad de formas y tamaños producto de los diferentes instrumentos, máquinas y procesos

fotográficos, que, siguiendo los principios físicos del puntillismo, permiten la elaboración de carteles, libros, revistas, periódicos, folletos, envases, empaques, etc., y que están presentes en cada momento de la vida diaria. (Para respetar los derechos de autor de las empresas te recomiendo que consultes en Internet "trama de puntos en las artes gráficas", también puedes buscar "nanotecnología en los sistemas de impresión").

En cuanto a su tamaño, los límites del punto son relativos. En algunas ocasiones hemos escuchado la expresión *"nuestro punto de reunión será en este lugar"*. Si se dijera que la cita es en el Zócalo de la Ciudad de México, algunos pensarían que es en el centro de la explanada, otros se dirigirán a la Catedral o al Palacio Nacional, según la actividad que se vaya a realizar, y si a esto le agregamos que cada uno de los citados va a llegar por la calle que está más próxima a su medio de transporte, esto haría más grande la confusión. En cambio, sí de diferentes lugares de la República Mexicana se dirigieran peregrinaciones a la Basílica de Guadalupe en la Ciudad de México, como lo hacen el 12 de diciembre, seguramente que nadie confundiría el lugar, todos pensarían en llegar frente al altar de la Virgen, por lo tanto, saben a donde tienen que llegar, vengan de donde vengan, por lo que el punto de reunión representa un espacio concreto, específico, un lugar definido dentro de la totalidad de un universo.

De igual manera podemos señalar los tamaños del punto en la obra gráfica. Cuando la figura sea la única que contiene el plano material y esta es pequeña, se le considerará como punto, sin embargo, cuando existan dos o más figuras, el punto será la figura más pequeña. En el primer caso observamos la relación entre el tamaño del punto y el del plano material; en el segundo caso consideramos los tamaños relativos del punto y de las otras figuras contenidas en el formato.

Por todos los ejemplos presentados se puede llegar a la conclusión de que el punto no tiene una forma, tamaño, color o textura determinada, como se mencionó anteriormente el punto representa una idea, por tal motivo se le considera como un elemento conceptual, como lo menciona Wucius Wong[6] quien lo explica de una manera muy sencilla: *"Los elementos conceptuales no son visibles. No existen de hecho, sino que parecen estar presentes............si lo están*, *ya no son conceptuales".* Por lo consiguiente la definición más apropiada que podemos dar sobre el punto es que **es la mínima parte de un todo**.

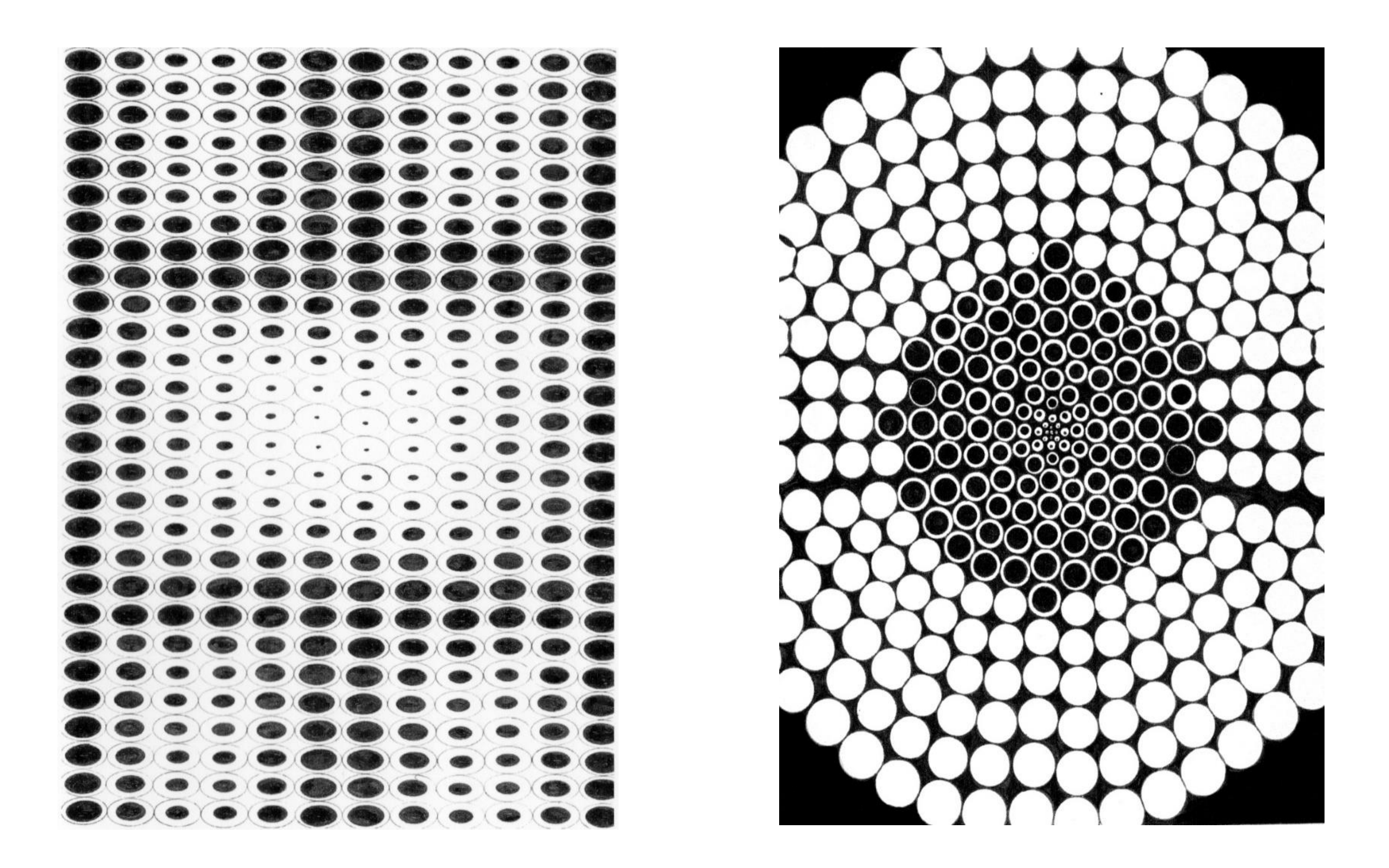
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Utilizando puntos que tengan la misma forma, tamaño y tono, realiza una composición en donde la disposición, arreglo u orden establecido corresponda a una de las siguientes agrupaciones:

---

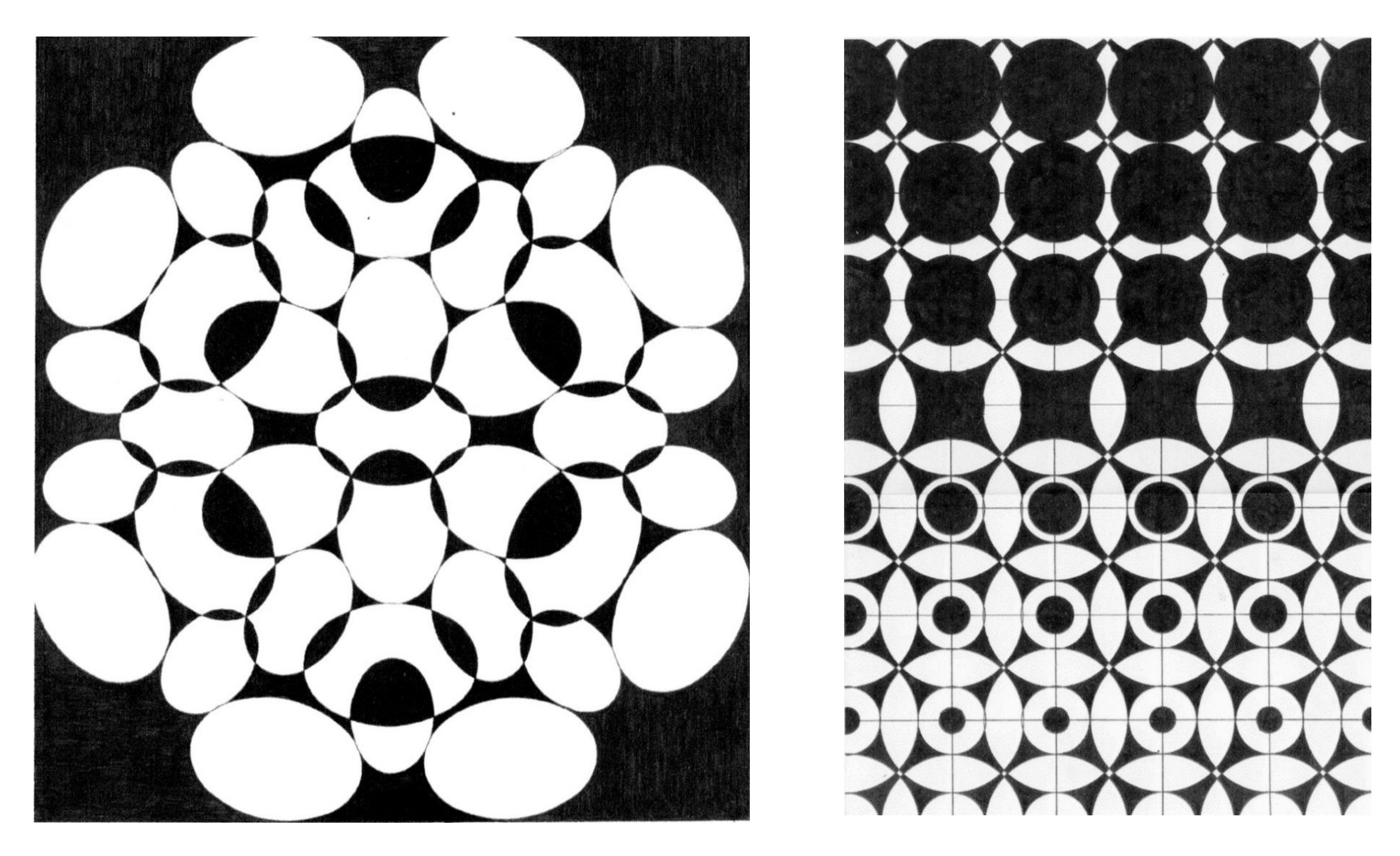
[6] Wong, Wucius. Fundamentos del diseño bi y tri dimensional. Ediciones Gustavo Gili. México, 1992. Pág. 11

- Figuras que se tocan. Lado con lado.



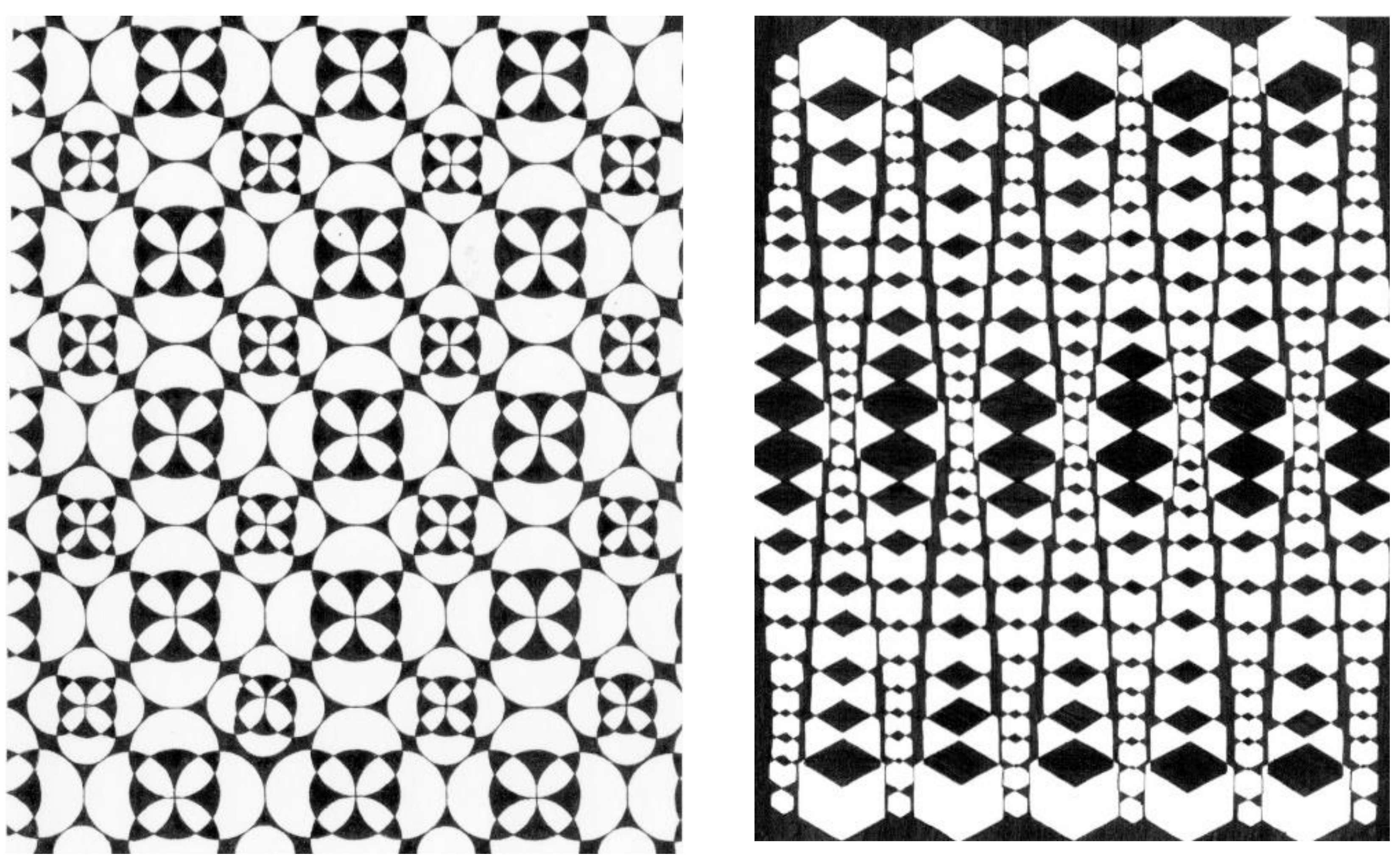
Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

- Figuras que se superponen. Una encima de la otra.



Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

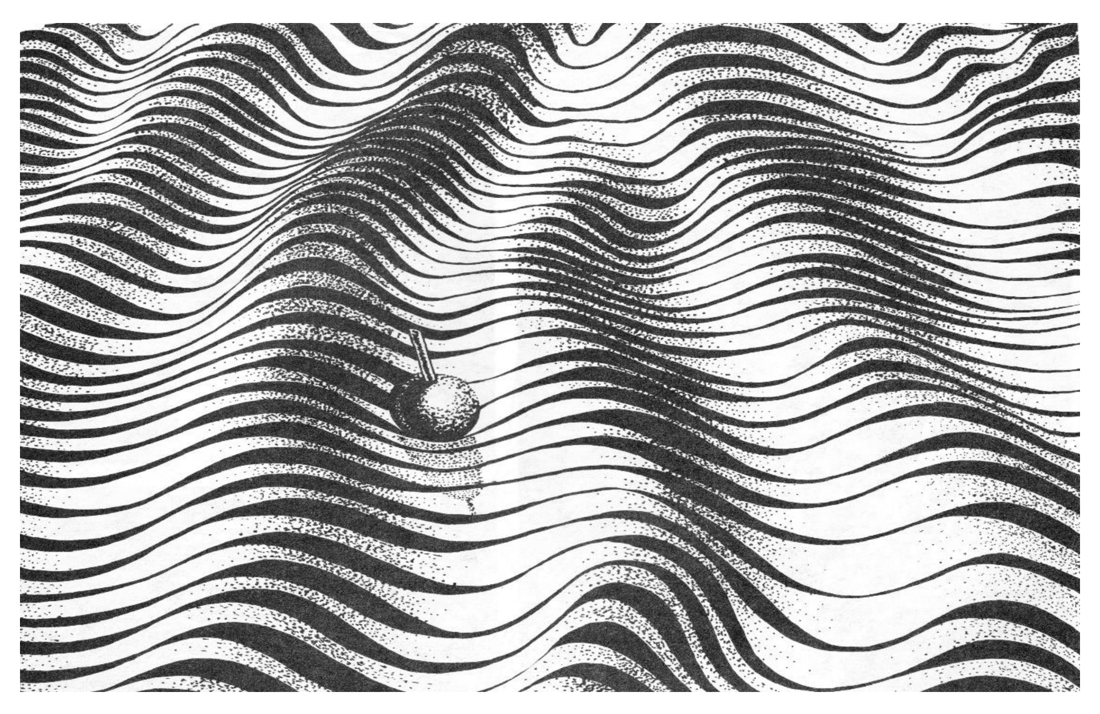
- Figuras que se interconectan. Una se encadena a la otra.



Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

- LÍNEA.

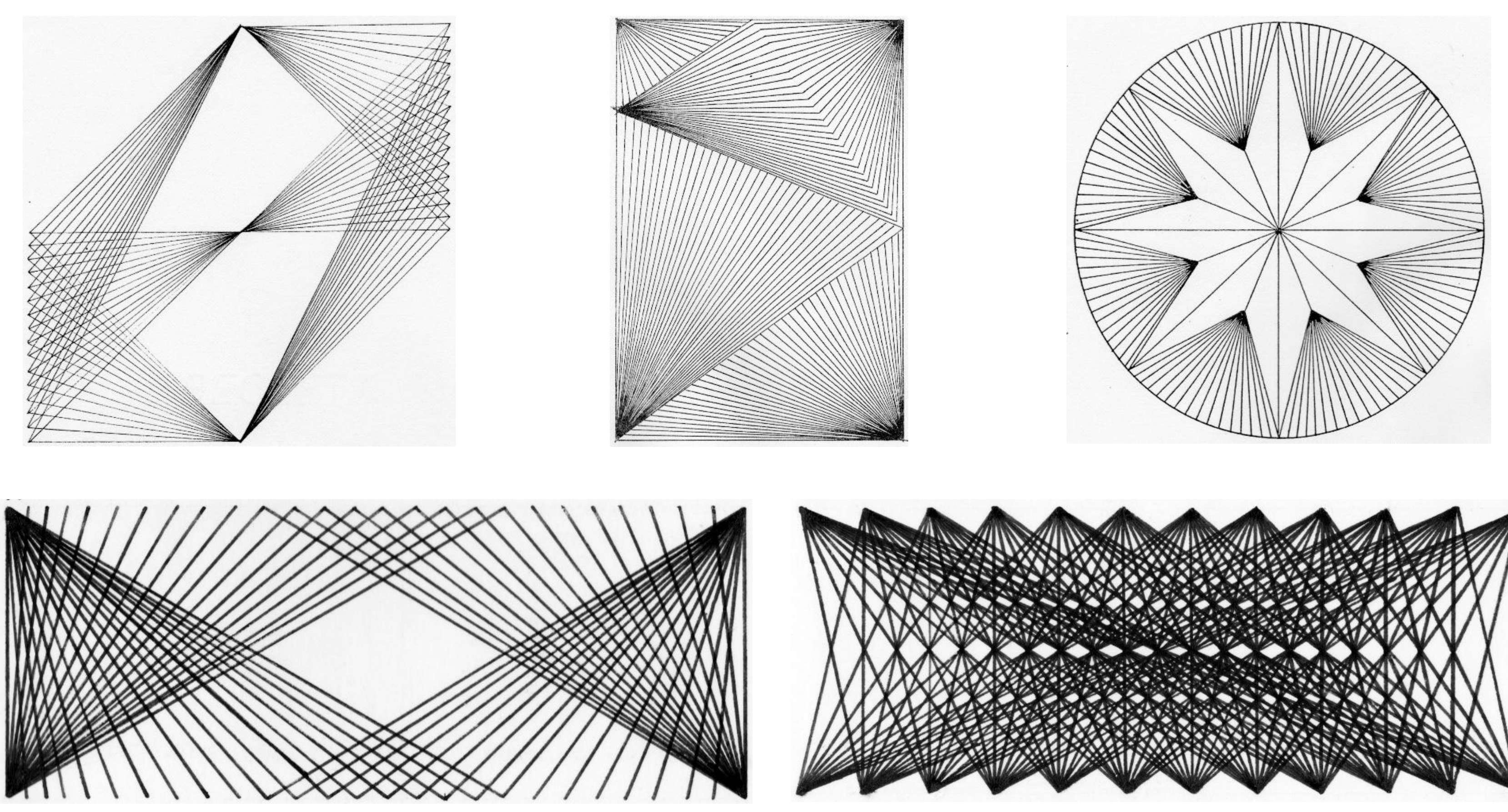
Una de las definiciones que puedes encontrar de la línea es la que ofrece la Geometría, la cual la describe como la posición de una recta en el espacio determinada por dos puntos geométricos, sin embargo, la definición más simple que encuentras en el diccionario es la de una sucesión de puntos. En el punto pueden existir una o varias fuerzas externas que lo desplazan en direcciones distintas, cuando el movimiento de nuestra mano tiene una sola dirección, el lápiz marcará una línea recta; si tiene dos direcciones la línea será angular, y si tiene varias direcciones, surgirá la línea curva. Otros elementos que influyen en esa variedad son las herramientas y los procedimientos utilizados. Cuando la línea es modulada en grosor y tono, realzamos la estructura de la forma, pero cuando destacamos sus dimensiones por medio de la diferencia de tonos, el simple contraste entre una forma y otra acentuará mayormente las líneas estructurales.



Dibujo realizado en el Taller de Expresión Gráfica

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

PRIMERA ACTIVIDAD. - Utilizando una regla y escuadras traza líneas rectas, con estilógrafo de punto pequeño, organizándolas de tal manera que, con la unión o interacción de éstas, se obtenga una estructura rítmica. Estos ejercicios tienen la intención de que practiques el manejo de los instrumentos de dibujo, buscando el trazo exacto, sin manchas o líneas de diferente grosor. Después, con la ayuda de tu imaginación, desarrolla otras estructuras lineales con base a los conceptos de orden y ritmo. Toma como modelo los siguientes ejercicios.



Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

SEGUNDA ACTIVIDAD. – En el campo visual, toda forma se estructura a través de las diferencias en tamaño, configuración, color y tono propias de cada figura. Estas diferencias determinan el contraste y éste a su vez, la existencia más o menos destacada de nuestras imágenes. Las letras que contiene esta hoja de papel se destacan claramente porque la tinta es negra sobre un fondo blanco, y lo mismo resulta si se utilizan colores oscuros sobre planos claros. Sin embargo, cuando se aplican tintas de colores claros se disminuye el contraste entre escritura y fondo, se diluyen las letras y la vista tiene que hacer un esfuerzo mayor para leer lo escrito.

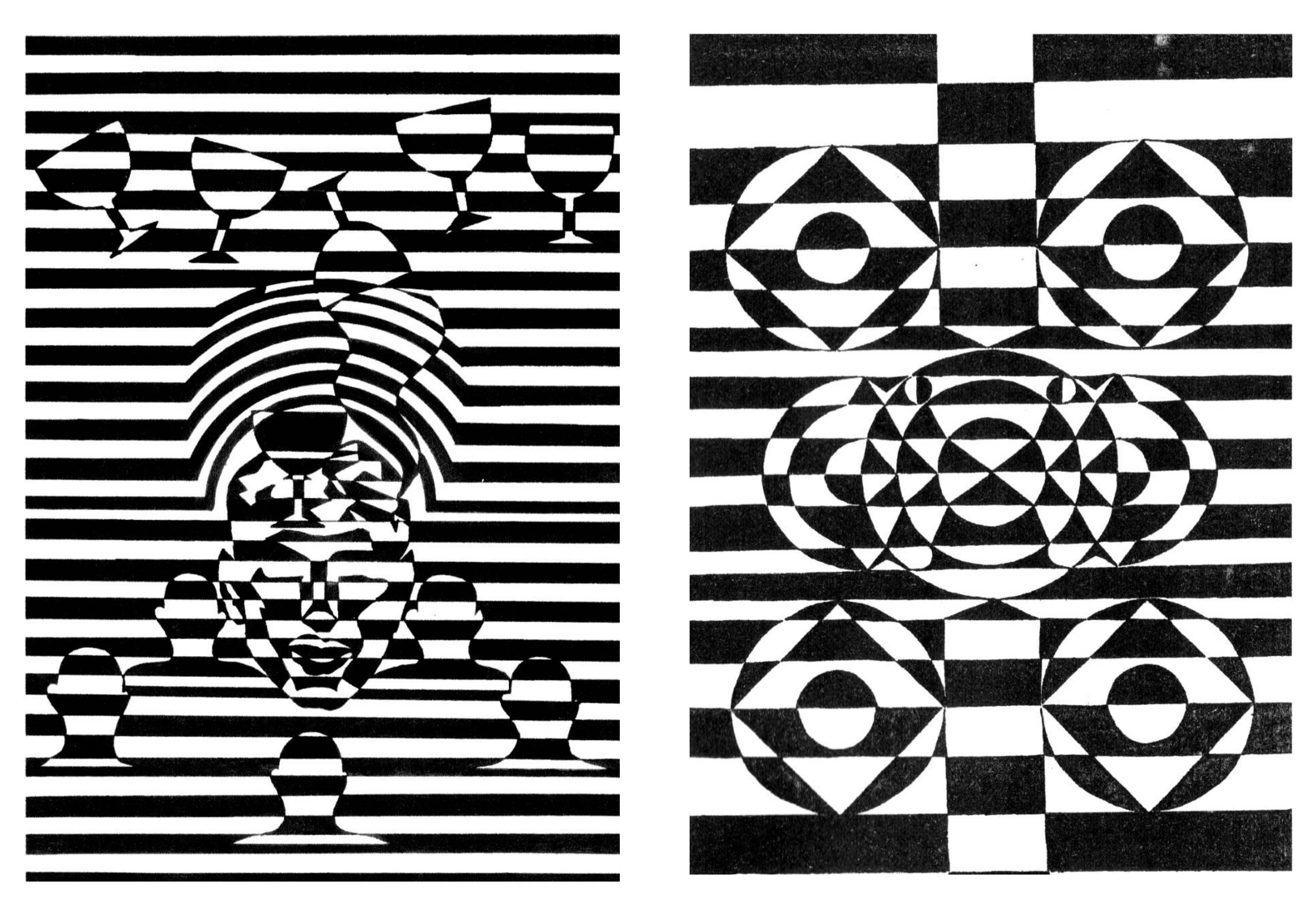
Un ejemplo que te ayudará a comprender la importancia del contraste en la imagen visual es el de la oscuridad. Cuando estás en un cuarto totalmente sombrío, tu sentido de la vista pierde su utilidad; los objetos no se perciben y necesitas de tus manos para distinguir los objetos que llenan la habitación. Cuando hay luz observas la forma, el tamaño y la distancia a la que se encuentra cada uno de los objetos, porque éstos contienen diferentes colores, que estructuran contornos o siluetas; es decir, líneas que separan una forma de otra.

Del mismo modo, cuando en el dibujo utilizas los contrastes, puedes estructurar líneas por medio de tu vista y no solamente con la pluma o el lápiz. La base principal se fundamenta en una regla sencilla que recuerda al tablero de ajedrez: un espacio negro junto a uno blanco, destacando así una línea que estructura a un cuadrado, por lo que la forma es producto de un contraste simultáneo entre los dos tonos. Si un espacio negro se juntara con otro, negro también, desaparecería visualmente la línea; el blanco, al juntarse con otro blanco, obliga a dibujar la línea con una pluma o lápiz para que la figura exista.

Siguiendo las características del tablero de ajedrez, un espacio blanco junto a uno negro crea un dibujo en donde las formas escogidas se perciban por la línea que surge del contraste entre dos tonos. Analiza las siguientes composiciones.

CONTRASTE SIMULTANEO.

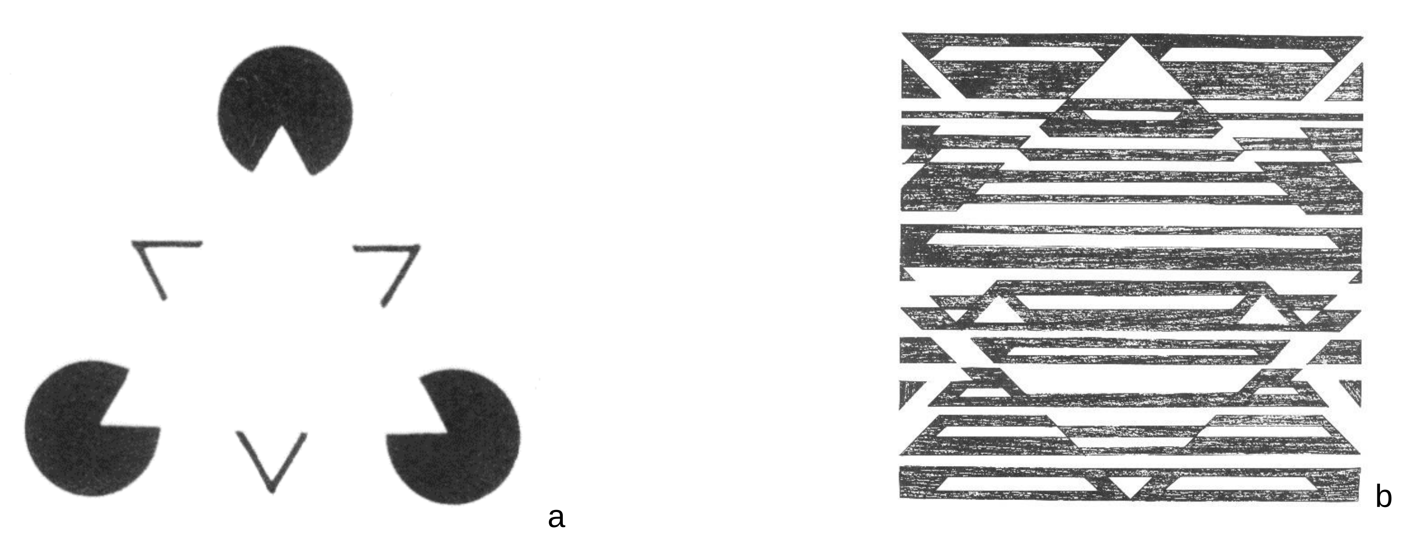
Las figuras se perciben fácilmente a través de la línea que se va formando al unir una franja blanca con una negra, recuerda que si se unen dos franjas negras desaparece la figura o blanca más blanca tendrías que dibujar la línea del contorno de la figura lo cual se tomaría como un error de planeación y podría disminuir la calificación de la lámina. Las figuras se dibujan previamente con lápiz, después las líneas de las franjas se trazan con el estilógrafo y la regla con una determinada medida, como los siguientes ejemplos.



Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica.

TERCERA ACTIVIDAD. - Para representar la figura debes tomar las partes más significativas que determinan la base de su estructura lineal, por ejemplo: un triángulo se distingue por tener tres ángulos; un cuadrado, por sus cuatro ángulos; un círculo, por ser una línea curva constante hacia todos sus lados; la elipse, por tener dos curvas cortas y dos largas, en forma de óvalo.

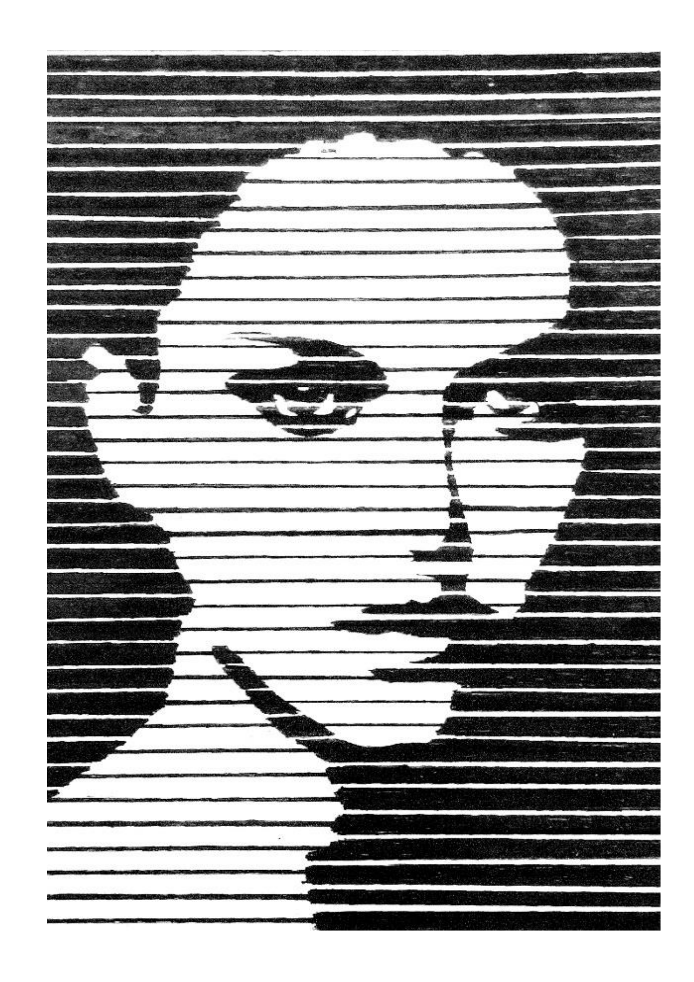
No es necesario trazar todas las líneas de un triángulo, basta con colocar los tres ángulos en forma tal que sirvan como puentes para que la vista pase de un ángulo a otro, creando en la imaginación la recta que hace falta para completar la línea, figura a. El grosor de la línea también puede contribuir a la creación de una forma psicológica, por ejemplo, el corte o interrupción de una línea se puede convertir en la forma geométrica que quieras representar, por ejemplo, uniendo el cambio de grosor de cada línea puedes crear con la imaginación la figura de un cuadrado o de un rombo, según su posición, figura b. Siguiendo este sistema tan sencillo se realizan dibujos de una gran complejidad y muy originales.

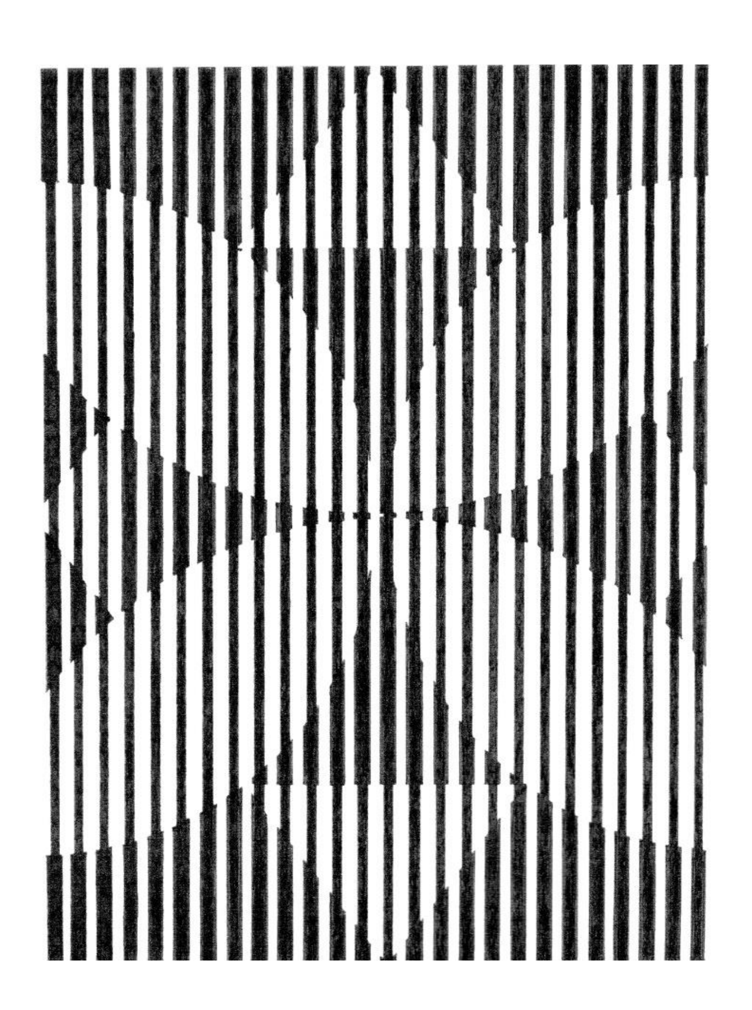


Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

Tomando los elementos más significativos de la forma o de la idea que se quiere expresar, elabora un dibujo por medio de la línea interrumpida. El problema consiste en encontrar las partes que sirvan de puente para que la imaginación pueda crear las líneas que hacen falta para poder cerrar la forma. Observa los siguientes ejemplos.

Previamente se hace el dibujo con lápiz de la o las figuras que tú quieras representar. Se dibujan con el estilógrafo líneas rectas de margen a margen, pueden ser horizontales o verticales. En las partes blancas de la figura se deja la línea delgada que trazó el instrumento de entintado, en las partes oscuras se hace la línea más gruesa con el mismo estilógrafo, por lo que tienes que calcular desde un principio el grosor que va a tener cada línea.





Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica.

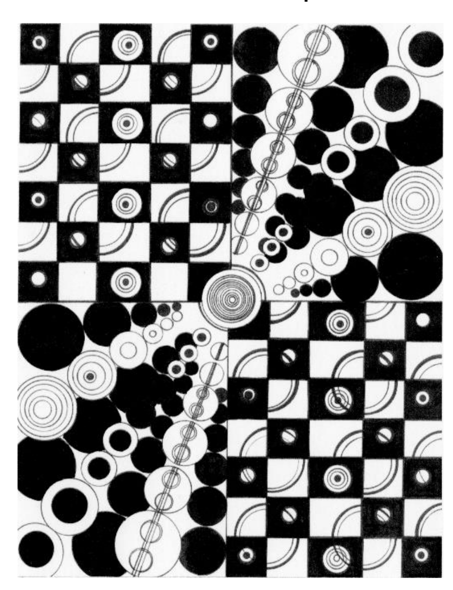
• EL PLANO.

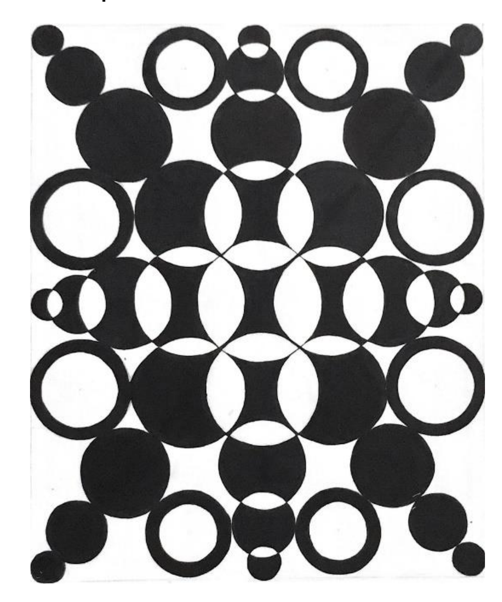
Cuando se traza una línea horizontal y sobre ella una línea vertical, se puede afirmar que se encuentran en una posición perpendicular, es decir que forman un ángulo recto, al coincidir en un punto llamado vértice. Cuando la línea vertical se inclina hasta llegar cerca de la horizontal, vemos un ángulo denominado agudo.

El ángulo agudo contiene el germen para el plano más simple, el de las tres rectas que se unen por sus extremos y que se conoce como triángulo, el cual, según la igualdad o desigualdad de sus lados, puede ser equilátero, isósceles o escaleno. El triángulo es considerado como una figura sencilla, sin embargo, las múltiples combinaciones de él, nos ofrecen una gran variedad de formas, como la del polígono de cuatro lados, y por lo mismo, cuadrilátero. Cuando en un polígono sus lados sean infinitos, los veremos únicamente como puntos que nos representan una figura redonda y que conocemos como círculo.

El triángulo, cuadrado, rectángulo, círculo y el óvalo son figuras que se han utilizado en diferentes estilos artísticos, como el Cubismo, con obras de Pablo Picasso o en el Neoplasticismo fundado por Piet Mondrian.

A continuación, te presento formas geométricas utilizadas como elementos de composición.

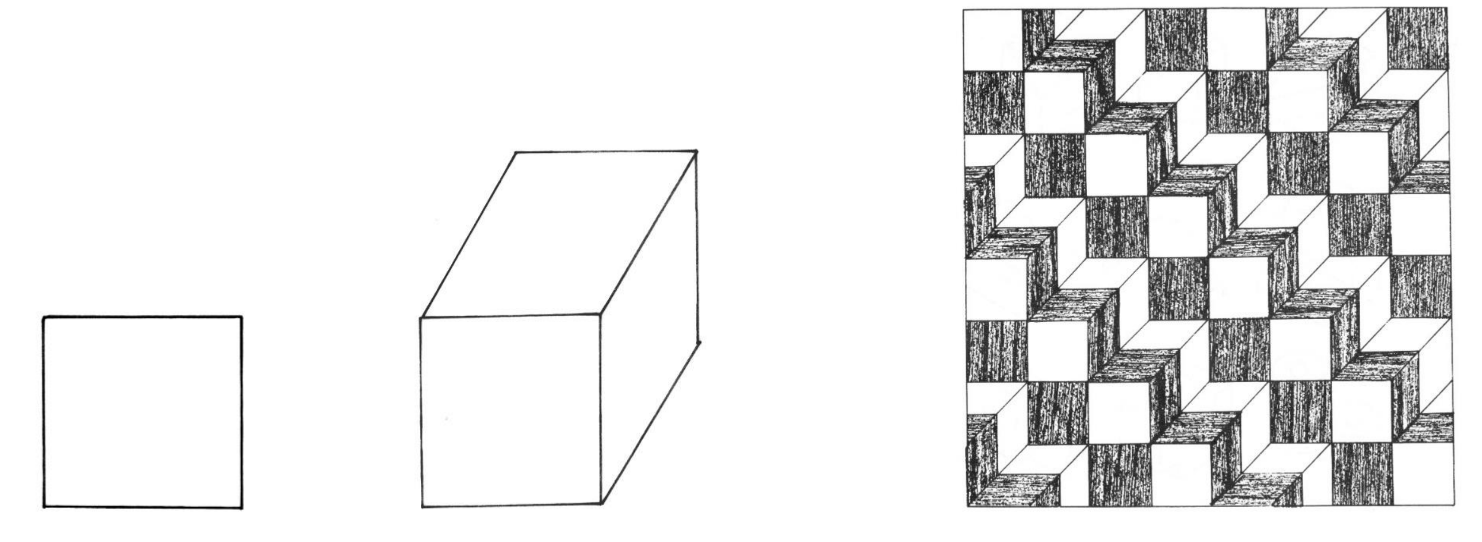




Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

- VOLUMEN.

  - Es la unión de varios planos.
  - Tiene una posición en el espacio. Es un diseño bidimensional (un dibujo en el papel), sin embargo, produce la ilusión óptica de una figura o figuras con tres dimensiones, largo, alto y profundidad.
  - El tono o sombreado es un recurso que también contribuye a representar el volumen.



Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

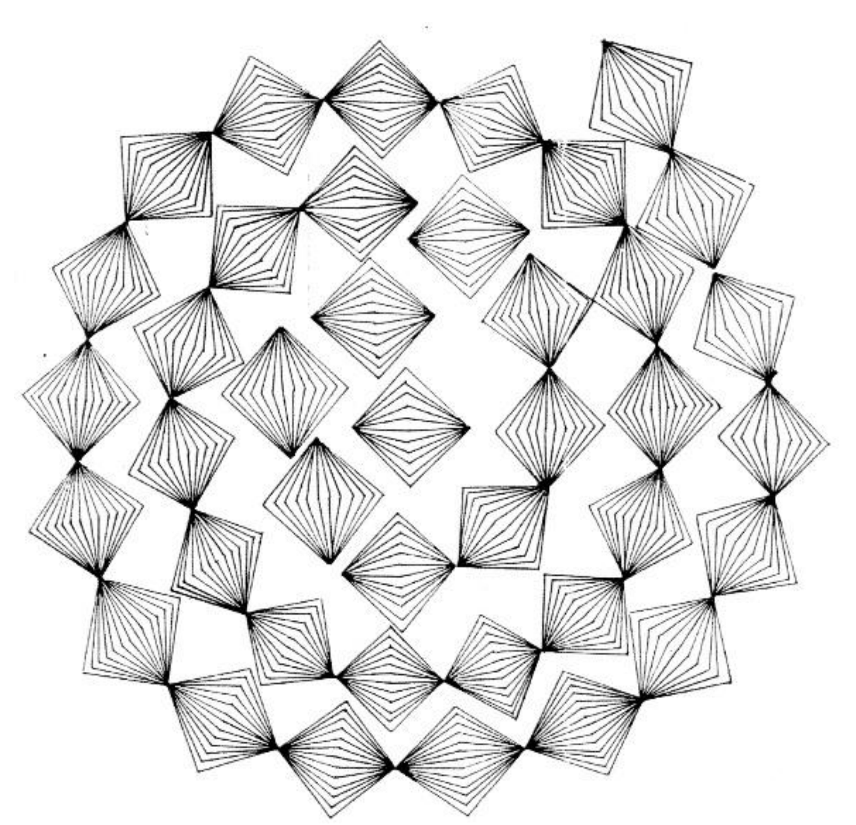
Utilizando papel o cartulina, realiza un diseño donde la forma geométrica escogida (triángulo, cuadrado, rectángulo, círculo, óvalo y volumen) represente el concepto de volumen. Te recomiendo aplicar la técnica de tinta china negra.

ELEMENTOS VISUALES

- FORMA

Se puede lograr una sencilla, pero adecuada composición cuando las figuras se organizan en relación con su semejanza. Cuando se encuentra un parecido en los elementos utilizados, percibes una relación entre ellos. Tal relación se rompe fácilmente cuando aparece una figura con forma diferente: la vista encuentra fuerzas de atracción de diferente magnitud, lo que provoca cierta confusión en la observación del diseño.

En el dibujo que está a tu derecha las figuras tienen la misma forma, pero para que no se vea una imagen monótona, es decir para darle mayor variedad, se han colocado con diferente disposición, uniéndose de tal manera que forman un movimiento visual que determinan una línea en espiral. También toma en cuenta que la vista se dirige hacia el centro de la imagen, no hay una figura que llame más la atención que otra, por lo que se puede decir que está muy bien equilibrada



Dibujo realizado en el Taller de Expresión Gráfica

• TAMAÑO

Cuando observas una figura grande y otra más pequeña, tu vista se fijará con más insistencia en la de mayor tamaño; a esto se le conoce como un desequilibrio visual. Si se quiere obtener una igualdad en la atracción que cada figura ejerce en la vista, será necesario aumentar las fuerzas internas de la figura menor y disminuir las de la figura mayor; una manera de lograrlo es dándole el tono o color más contrastante a la primera.

En el dibujo se presenta un colibrí, con un tamaño pequeño, comparado con la flor y las hojas que en conjunto ocupan un espacio muy amplio. Para equilibrar la atención visual que ejercen los elementos que participan en esta composición, se le ha dado los colores más oscuros al ave y los tonos más claros a la flor, en las hojas hay tonos oscuros que ayudan a compensar la atracción visual de las figuras que en conjunto se presentan en esta imagen.



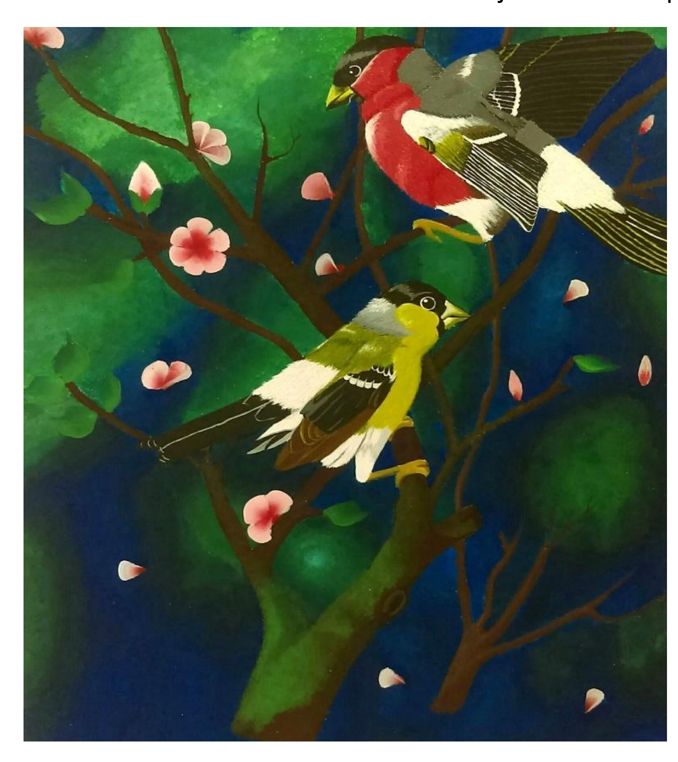
Dibujo realizado en el Taller de Expresión Gráfica

• COLOR O TONO

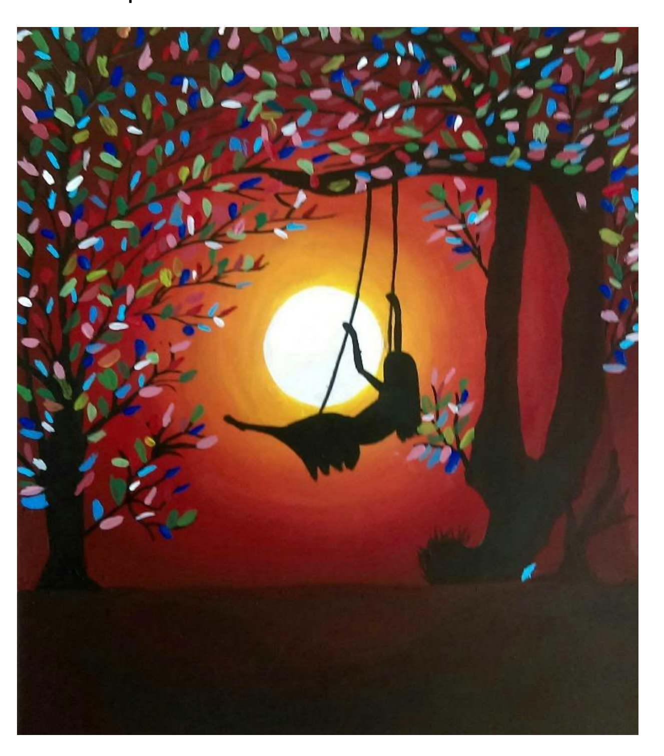
El sombreado, como ya se mencionó en el capítulo anterior, es un recurso técnico del dibujo para representar el volumen natural del objeto y su relación con el espacio que lo contiene. El efecto de profundidad que resulta de los contrastes tonales es consecuencia de la adecuada organización de los valores de claridad, sin embargo, lo claro no significa solamente la parte del objeto que recibe la luz, sino también el color natural del objeto que presenta mayor luminosidad con respecto a los demás. El amarillo es más claro que el naranja y el rojo, por ejemplo. Lo oscuro no solamente significa las partes que están opuestas

a la fuente de luz, sino todos los colores que por naturaleza reflejan con menor intensidad la luz que reciben, como el azul, violeta o café, por ejemplo. Los colores, así como sus diferentes valores tonales, dentro de la expresión gráfica participan como un factor de peso, por lo que es necesario analizarlos como elementos compositivos, por su particular importancia dentro de la obra plástica.


Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica



En esta composición las dos aves se encuentran en la parte superior del plano, lo que hace que la vista se fije más en esa parte que en el resto de la imagen, el desequilibrio aumenta todavía más al tener los colores más



En esta imagen el elemento que más llama la atención es el círculo blanco, está en el centro, con un orden de tonalidades que van del tono más claro al más oscuro. La figura que está en el columpio también se

contrastantes en las aves, sobre todo las partes blancas.

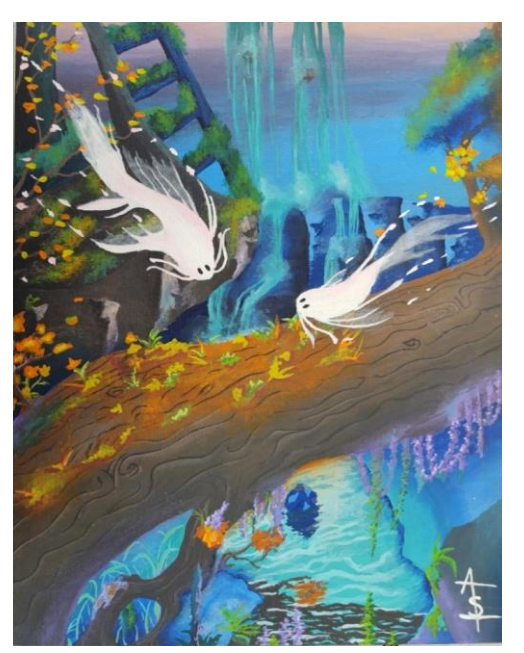
encuentra en el centro lo que contribuye aún más a lograr el equilibrio visual.

- **TEXTURA**

Se le llama textura a la característica que posee una superficie o al modo en que ésta refleja la luz. Algunas superficies absorben o reflejan mayor o menor cantidad de luz y en la vida cotidiana se pueden clasificar como superficies brillantes, apagadas, opacas, transparentes, etcétera. Existe una muy amplia variedad de texturas, las cuales se pueden dividir en dos grupos, las de carácter visual y las de una sensibilidad al tacto.

La textura visual se refiere a las cualidades que puedes apreciar en las superficies a través de tus ojos, la que se origina a través de un proceso biológico, producto de la naturaleza del objeto, como la corteza de un árbol, por ejemplo.



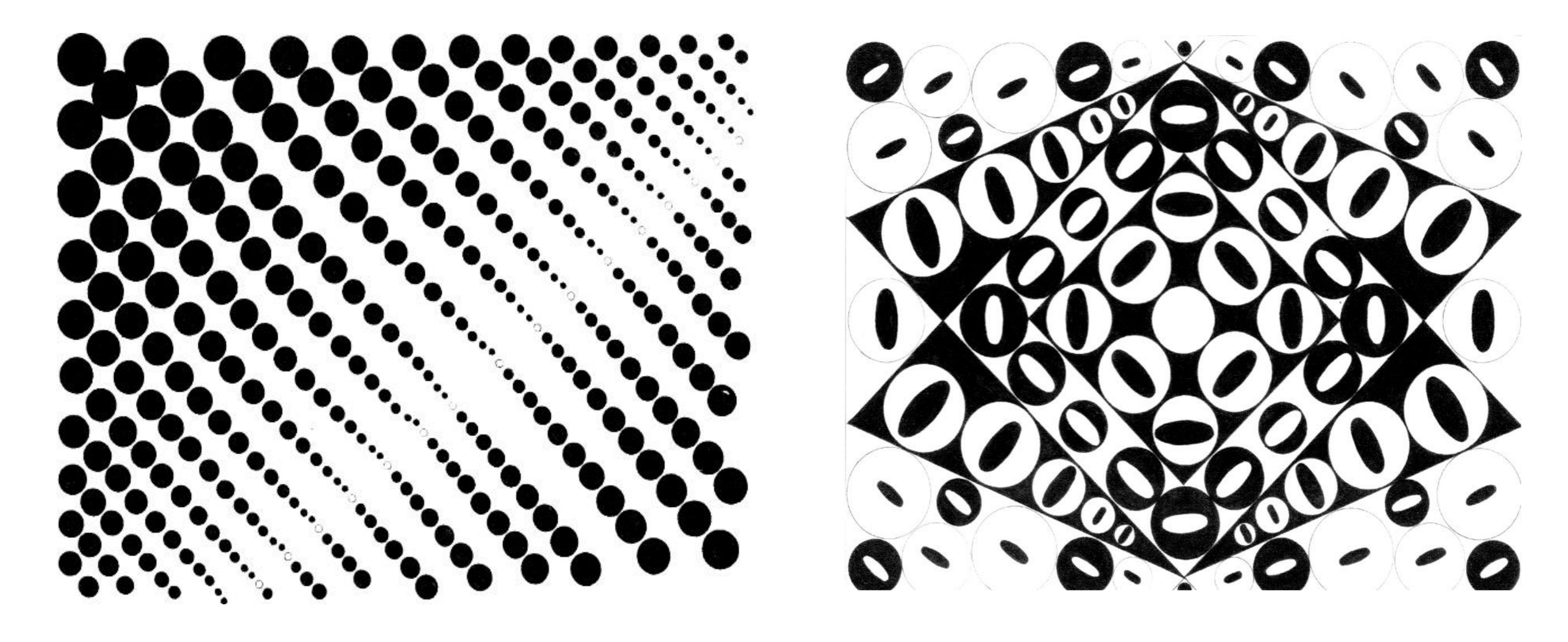


Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica.

ELEMENTOS DE RELACIÓN

- **DIRECCIÓN**

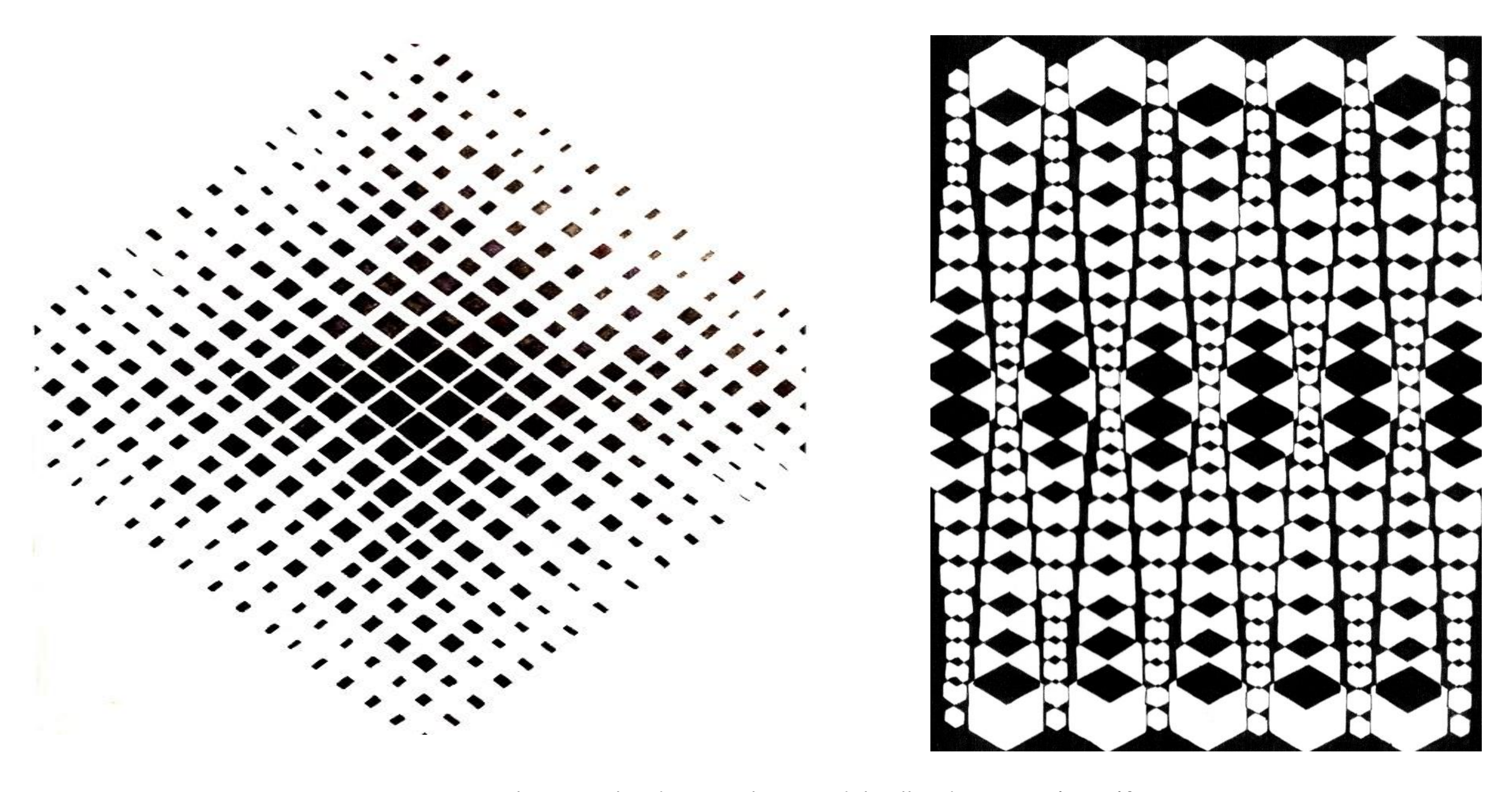
Es la relación existente entre la figura y el campo visual. Cuando la figura contiene una estructura basada en la línea recta, según sea su posición, podrá definir movimiento en un determinado sentido - derecha, izquierda, abajo o arriba –.



Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

- **POSICIÓN**

Es la relación de las figuras en cuanto a su posición o colocación en el campo visual, por ejemplo: un cuadrado y un rombo son la misma figura; sin embargo, su colocación las hace percibir como algo distinto.

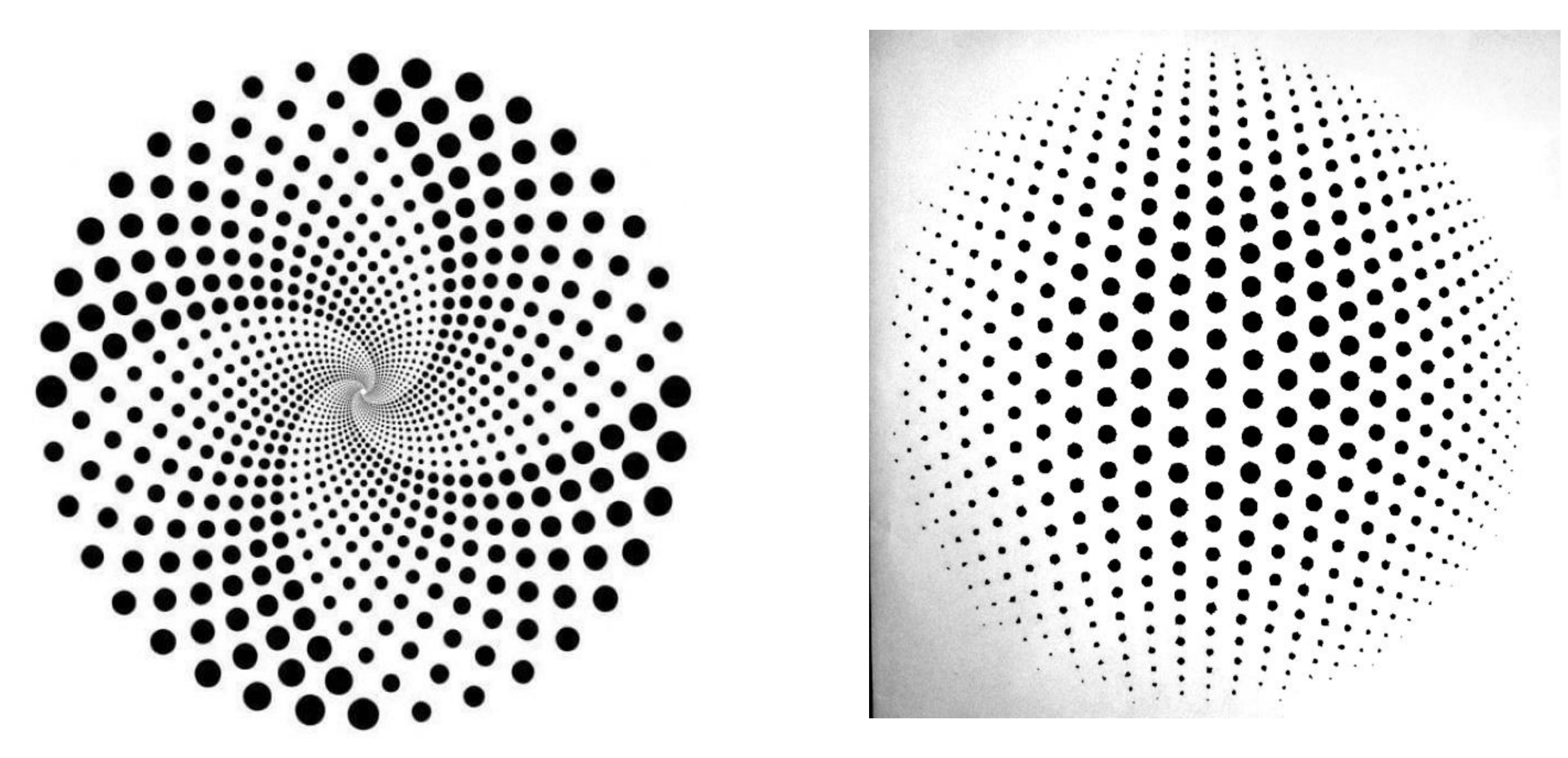


Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

• INTERVALO

Es el espacio que existe entre una figura y otra. Se puede organizar la composición de un diseño basándose en las fuerzas internas que también podemos encontrar en estos espacios.

En estas imágenes puedes observar que los espacios en blanco también son parte de la composición, determinando una línea psicológica en forma de espiral, en la primera, estableciendo un contraste de varias zonas, unas más claras y otras oscuras. En la segunda, el orden de los tamaños del punto da la impresión de una esfera.



Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

• RITMO Y ARMONÍA

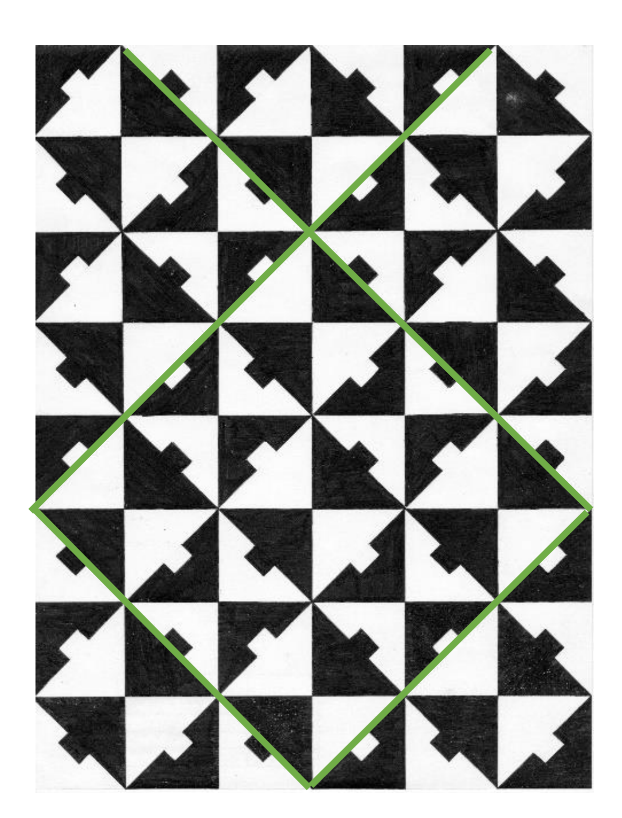
La palabra ritmo es una idea que se refiere al movimiento, paso, cambio. Sin embargo, en la expresión gráfica es necesario que exista algo más que movimiento, se necesita una organización de ese movimiento, un orden que se conoce como armonía entendiéndola como una relación y correspondencia de unas figuras con otras.

La mejor manera de entender estas dos palabras, ritmo y armonía es a través del ejemplo de la siguiente figura, donde se presentan las líneas que la vista va siguiendo para estructurar el ritmo, un movimiento que permite observar, de manera ordenada todas las figuras de la composición.

La armonía la puedes encontrar en la correspondencia que tienen los módulos, formados por un cuadrado con una diagonal, logrando una amplia gama de combinaciones o de formas si se le agregan contrastes de tonos o colores.

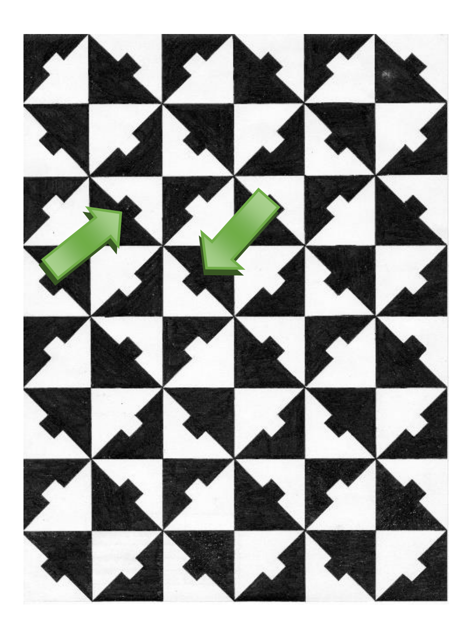
Las líneas del módulo permiten el movimiento ordenado de la vista del espectador (representada con las líneas en color, que va de la parte superior a la cara lateral derecha, de la parte lateral derecha a la parte inferior y de ahí a la cara lateral izquierda, para luego dirigirse a la parte superior.

Cualquier cambio de forma, tamaño o de una mala elección en la posición del módulo no sólo rompe con el ritmo entre las figuras sino, también, con la armonía, al no mantener la correspondencia entre los módulos.



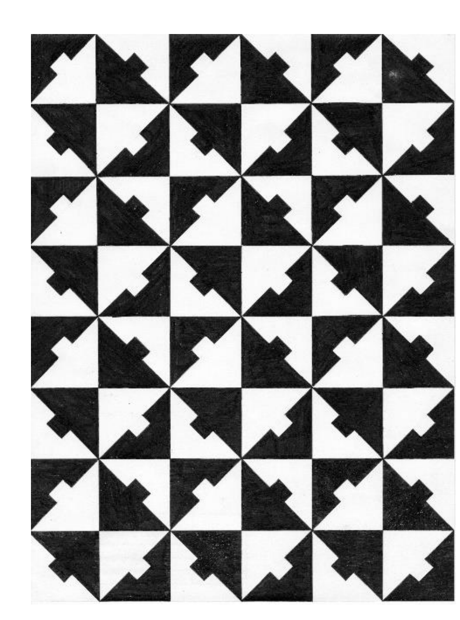
Como podrás observar el ritmo lleva una secuencia, un pequeño rectángulo negro hacia arriba y el siguiente hacia abajo y así sucesivamente. Señaladas por las flechas de color.

También hay un pequeño rectángulo blanco hacia arriba y otro hacia abajo.



La mejor solución al problema del ritmo es crear una línea que toque o pase por los contornos de todos los módulos y que finalmente llegue al punto de inicio.

Principio y fin se unen.



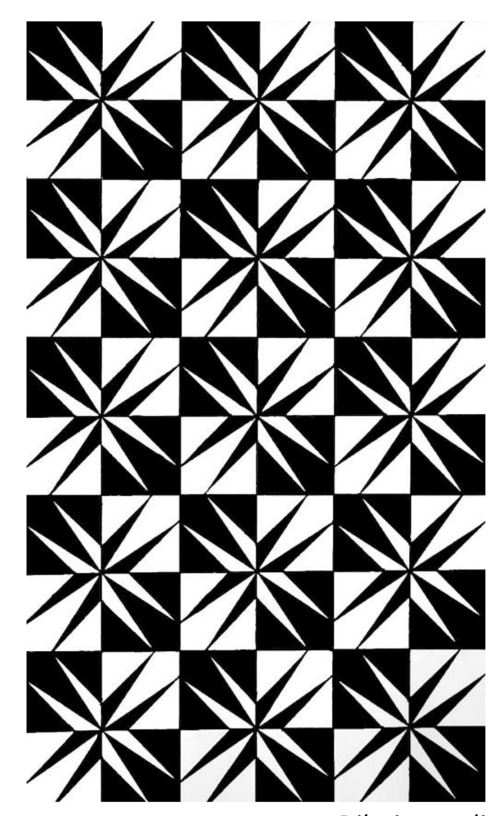
Dibujo realizado por el autor de este material didáctico.

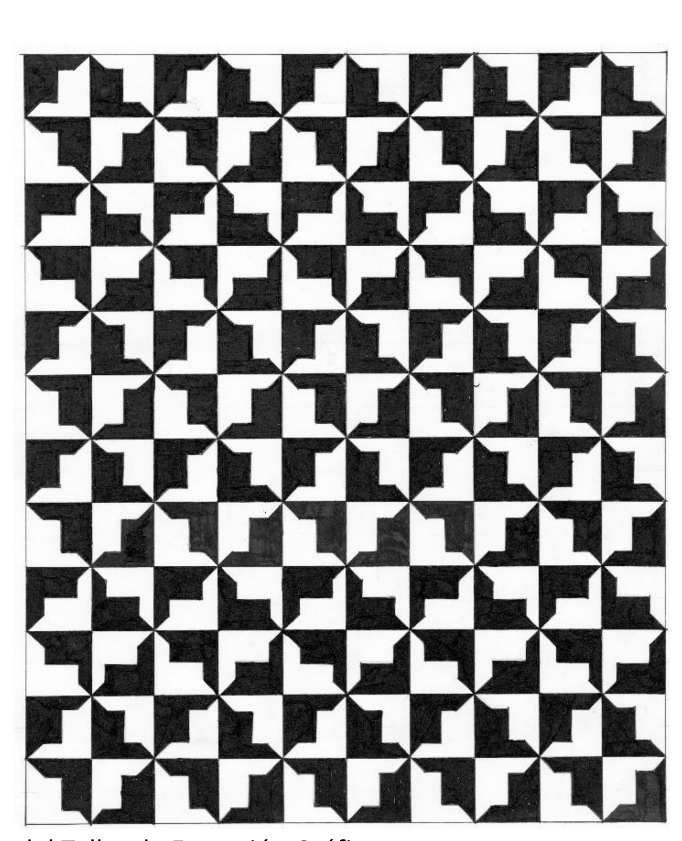
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Para comprender como participa el ritmo en la obra gráfica efectúa el siguiente ejercicio:

Utilizando papel o cartulina para dibujo, así como regla, escuadras, compás y un instrumento de entintado, realiza una composición con figuras geométricas, organizándolas con base a las palabras ritmo y armonía aplicando la técnica del módulo.

El módulo consiste en utilizar la misma figura en toda la composición, en la cual sólo puedes cambiar su posición y su tono o color, como la figuras que se presentan a continuación. No puedes aumentar o quitar elementos.





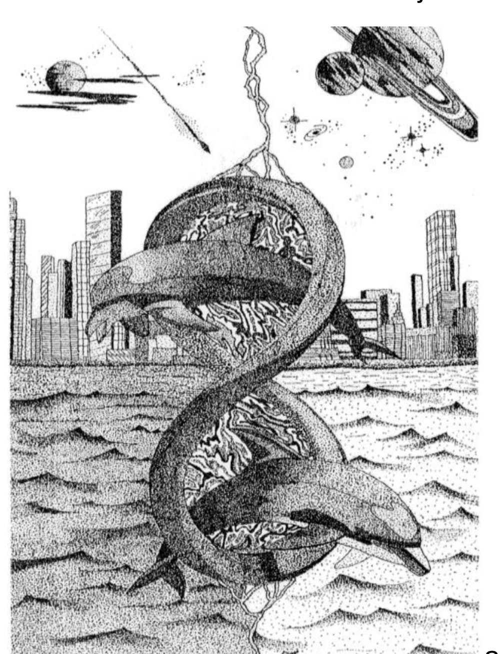
Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

• SIMETRÍA

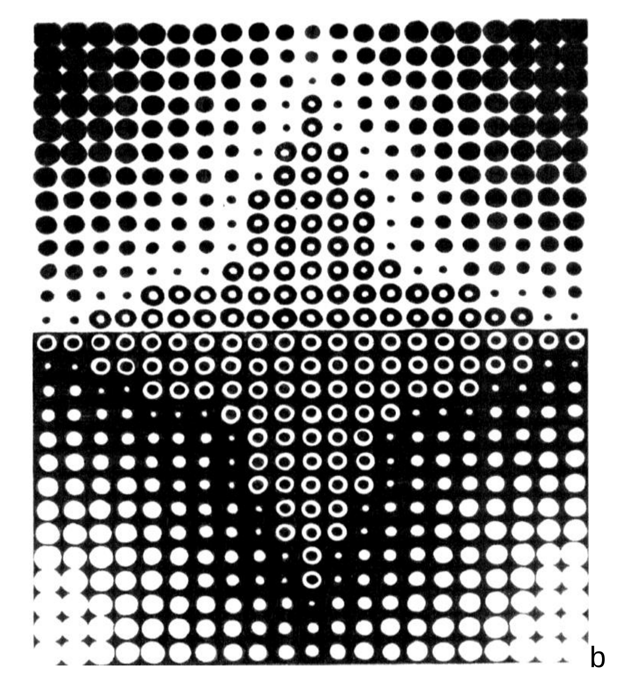
Un dibujo bien realizado es una obra en la cual se compensan los pesos de todas las figuras ofreciendo una unidad armónica. Al hablar de pesos se está refiriendo a la atracción visual que tienen las figuras humanas, casas, objetos, animales, árboles, montañas, etc., es decir, a toda figura plasmada en el plano material y cuyo peso está manifestado por su tamaño y tono. Puedes lograr el equilibrio en una imagen gráfica de la siguiente manera.

El equilibrio axial es el más utilizado en la composición, por el cuidado que manifiesta en la compensación de pesos, a partir del punto de balance o eje central. Este sistema tan sencillo consiste en repetir las mismas figuras que están de un lado del eje central en el lado opuesto, pero en forma invertida, figura a. También puedes organizar la composición aplicando pequeños cambios de los elementos sin modificar el concepto de simetría, por ejemplo, cambiar el orden de los tonos, figura b.

Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

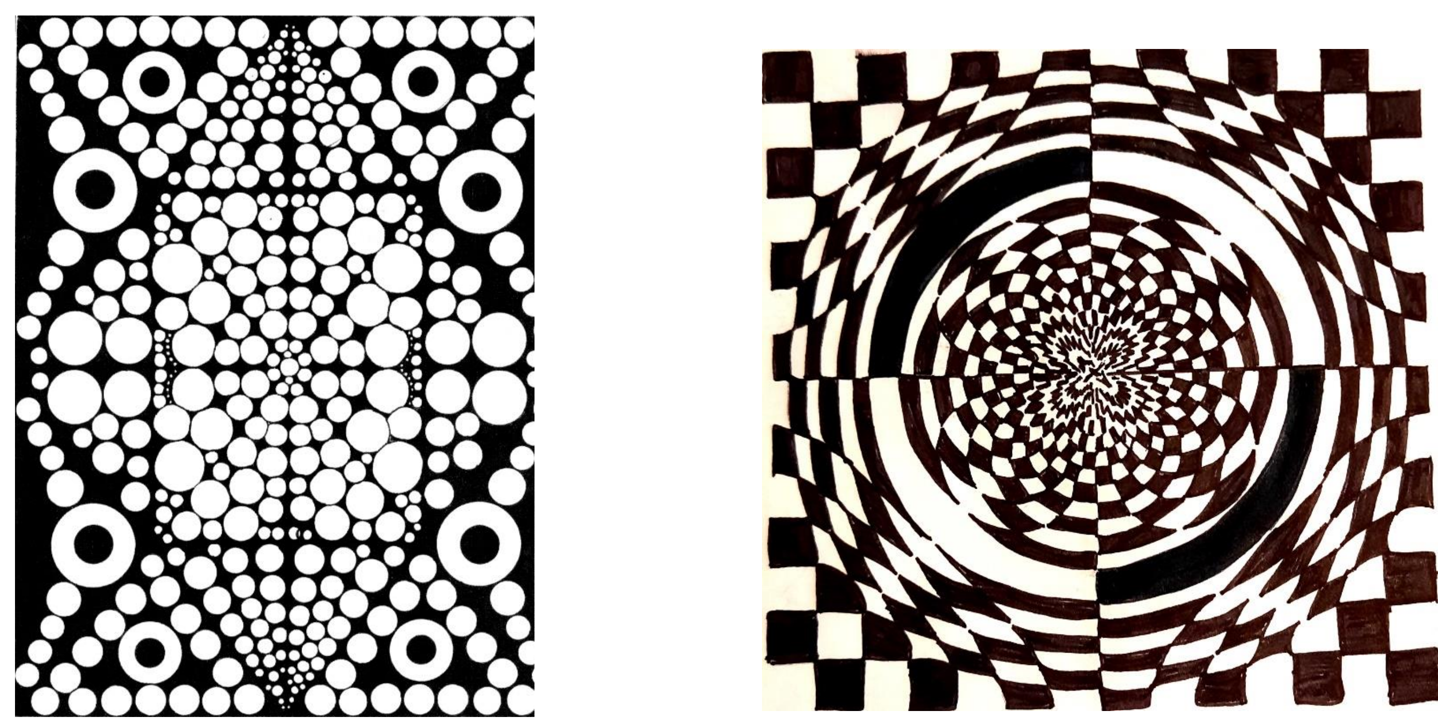


a



b

En la simetría radial se utilizan dos ejes que dividen el espacio material en cuatro planos, cuya estructura lineal de cada uno es igual a la de los tres restantes, aprovechando la simetría axial simple o por tono.



Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

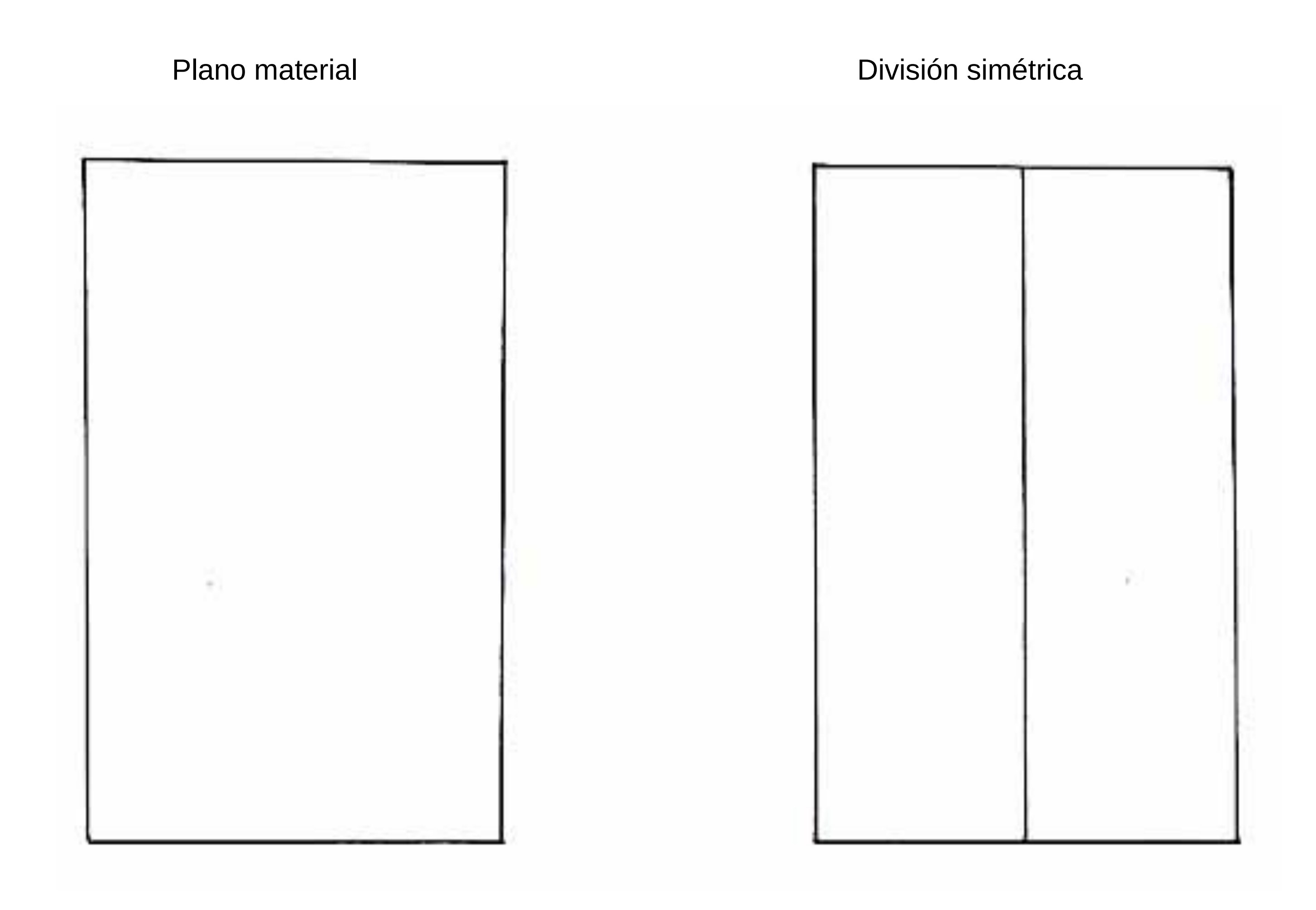
Utilizando papel o cartulina para dibujo, realiza un diseño de la siguiente forma:

a. Una composición con base en la simetría axial.

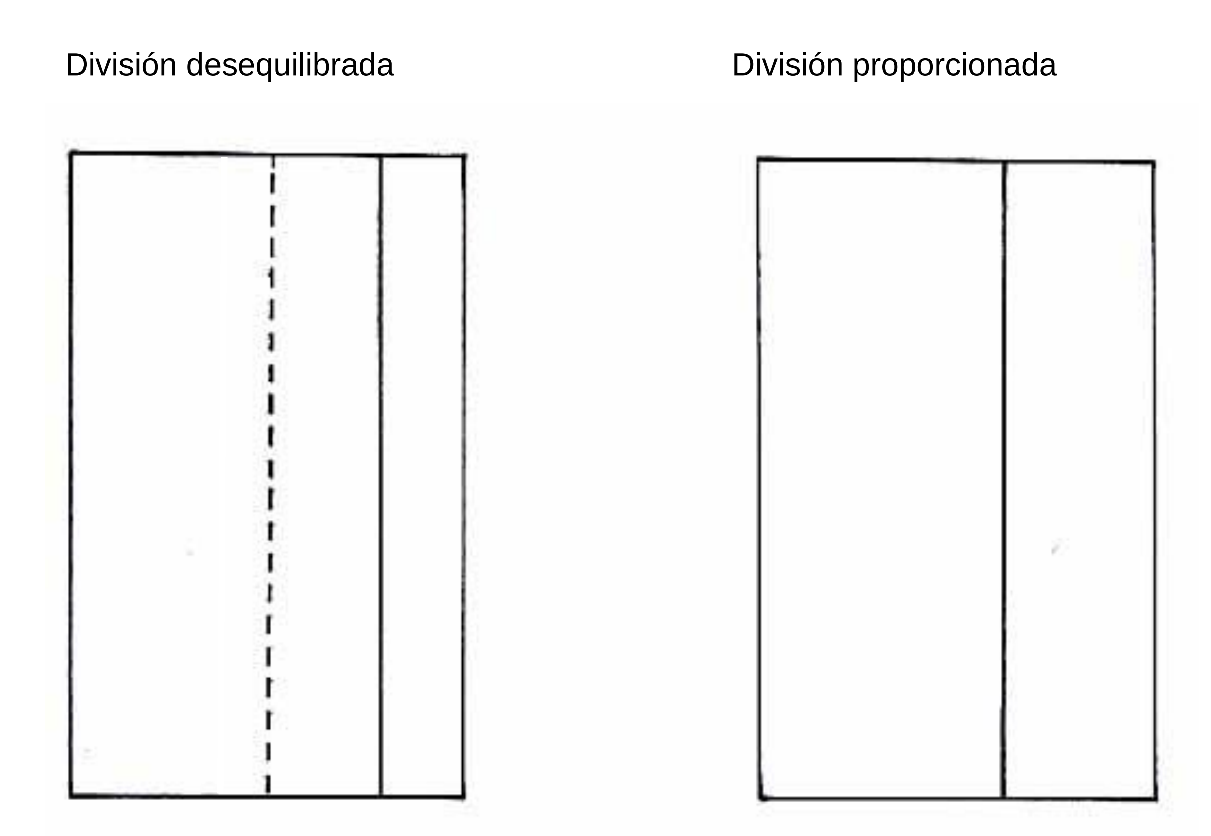
b. Una composición con base en la simetría radial.

• ASIMETRÍA

Como se mencionó en el tema anterior, la simetría es cuando se divide un plano por la mitad, obteniendo dos planos iguales.



El problema empieza cuando se mueve el eje de simetría fuera del centro, dividiendo el plano gráfico en una parte más grande y quedando la otra parte muy pequeña, cuando uno de los espacios es demasiado grande crea una fuerza de atracción que fijará el interés de la vista hacia ese plano, quedando una imagen desequilibrada, por lo que se debe de establecer el tamaño correcto de cada uno de los planos de modo que exista una relación proporcional.



Cuando llevas a cabo una composición asimétrica debes de realizar un profundo estudio de las relaciones visuales que va a tener cada una de las figuras con las que estarán a su alrededor; es decir, debes buscar una adecuada relación entre las figuras pequeñas con las grandes y entre las brillantes con las oscuras. Que las grandes, por su tamaño, no tengan mayor atracción visual que las pequeñas, y que las brillantes, por la intensidad de luz que reflejan, no llamen más la atención que las oscuras, de esta manera se podría definir la palabra proporción en el dibujo.

Para lograr lo anterior, debes encontrar la correcta división del plano gráfico que permita obtener estos dos aspectos muy importantes: **equilibrio** y **proporción**. Un lugar que divida el plano de tal forma que una de las partes resulte pequeña y la otra sea mayor, con las medidas adecuadas que permitan organizar con **armonía** las diversas partes de una obra y dándole mayor variedad e interés a la observación.

Existe un procedimiento para obtener la correcta división entre las partes y que se conoce como la serie de números de **Fibonacci**, matemático italiano que en los años 1230 a 1250 desarrolló un proceso el cual consiste simplemente en sumar un número con el que le antecede. La serie empieza con el 1, el cual se suma consigo mismo (uno más uno) dando como resultado el 2; éste a su vez se suma con el anterior (dos más uno) y da el 3; el 3 con el número anterior (tres más dos) resultando el 5, y así se crea la siguiente secuencia: 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144, 233, etc. Con esta serie, si tienes una cartulina que mide 55 cm., puedes dividirla en partes proporcionales a los 21 o a los 34 cm.

Plano de 55 cm.

55

División en partes proporcionales.

34 21

Debes tener en cuenta que no todas las cartulinas o lienzos están cortados en medidas que coinciden con la serie de Fibonacci, seguramente que las medidas que encontrarás serán muy diferentes; por ejemplo: 60 X 40 cm., o 28 X 15 cm. En estos casos resulta muy difícil decidir los números que ofrecen equilibrio y proporción. Para evitar esa dificultad, utiliza la cifra 1.618 del arquitecto romano **Vitrubio**[7]. Siguiendo con el ejemplo de la cartulina de 55 cm., para encontrar las medidas que ofrecen equilibrio y variedad, bastará con dividir 1.618 entre 55 para el espacio mayor.

55 ÷ 1.618 = 33,99 que en números enteros queda en 34, para el espacio mayor.

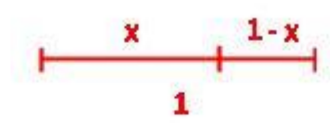
34 ÷ 1.618 = 21,01 que en números enteros queda en 21, para el espacio menor.

Como puedes ver, el 34 y el 21 son los números que le anteceden al 55 en la serie de Fibonacci. La utilización de la cifra 1.618 ofrece cifras más exactas, que facilitan la adecuada división de cualquier plano en términos de proporción.

Seguramente que surgirá la pregunta ¿De dónde salió el 1.618? Las matemáticas dan la siguiente explicación:

"El número de oro se designa con letra griega Φ= 1,61803… (Fi), y que la inicial del nombre del escultor griego Fidias que lo tuvo presente en sus obras. Es la solución positiva de la ecuación de 2º grado $x^2 - x - 1 = 0$ Que tiene como resultado $\frac{1+\sqrt{5}}{2}$

Vamos a explicar el proceso de obtención de este número. Tomemos un segmento de longitud uno y hagamos en él una división de forma que el segmento menor es al segmento mayor, como este es a la totalidad. De esta manera se establece una relación de tamaños con la misma proporcionalidad entre el todo dividido en mayor y menor. Esta proporción o forma de seleccionar proporcionalmente una línea se llama proporción áurea.



---

[7] Marco **Vitruvio** Polión (en latín Marcus Vitruvius Pollio; c. 80–70 a. C. - c. 15 a. C.) fue un arquitecto, escritor, ingeniero y tratadista romano del siglo I a.

Aplicando la proporción áurea obtenemos la siguiente ecuación que tendremos que resolver

$$\frac{1-x}{x}=\frac{x}{1}\Rightarrow 1-x=x^2\Rightarrow x^2+x-1=0$$

$$\frac{x}{1-x}=\frac{\frac{-1+\sqrt{5}}{2}}{\frac{3-\sqrt{5}}{2}}=\frac{-1+\sqrt{5}}{3-\sqrt{5}}=\frac{\left(-1+\sqrt{5}\right).\left(3+\sqrt{5}\right)}{\left(3-\sqrt{5}\right).\left(3+\sqrt{5}\right)}=\frac{-3-\sqrt{5}+3\sqrt{5}+5}{9-5}=$$

$$=\frac{2+2\sqrt{5}}{4}=\frac{1+\sqrt{5}}{2}=1'618\ldots\Rightarrow \text{el numero de oro}$$

Recuperado de http://multiblog.educacion.navarra.es/jballabr/curiosidades-matematicas/el-numero-de-oro/

Sin embargo, puedes descubrir el origen de la cifra 1.618 realizando las siguientes divisiones, tomando como referente los números de Fibonacci, en donde encontrarás un mismo resultado.

55 ÷ 34	=	1.617.6	=	1.618
89 ÷ 55	=	1.618.1	=	1.618
144 ÷ 89	=	1.617.9	=	1.618

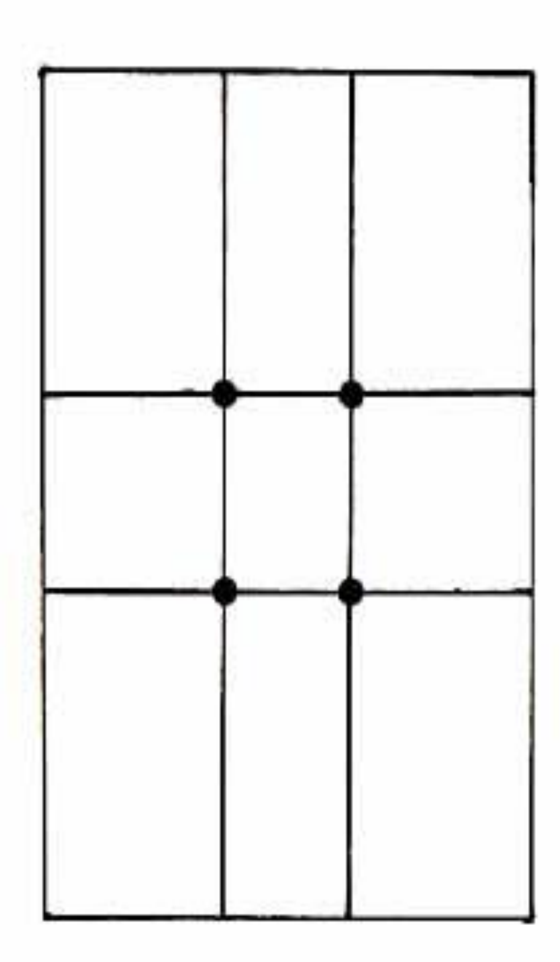
El 1.618 es el resultado de la división de esta cifra con cada uno de los números, representa el espacio menor al de un segmento ya determinado.

Si multiplicas cada número por 1.618 encontrarás el espacio mayor del segmento, por ejemplo:

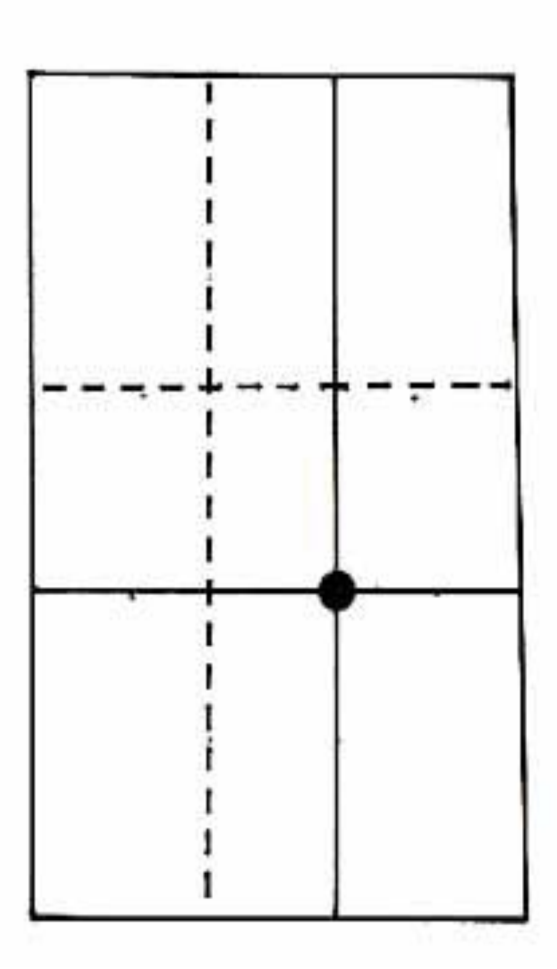
55 x 1.618 = 88.99, en números cerrados 89, que es el número que sigue al 55.

Siguiendo con este procedimiento puedes dividir cualquier espacio, obteniendo dos líneas verticales y dos líneas horizontales. La intersección de estas líneas ofrece cuatro puntos que se consideran de mayor interés visual. Sin embargo, para los propósitos de la obra gráfica debes de escoger sólo uno, en donde estará lo más importante de la composición.

Cuatro puntos de interés visual.



Punto principal de Interés visual

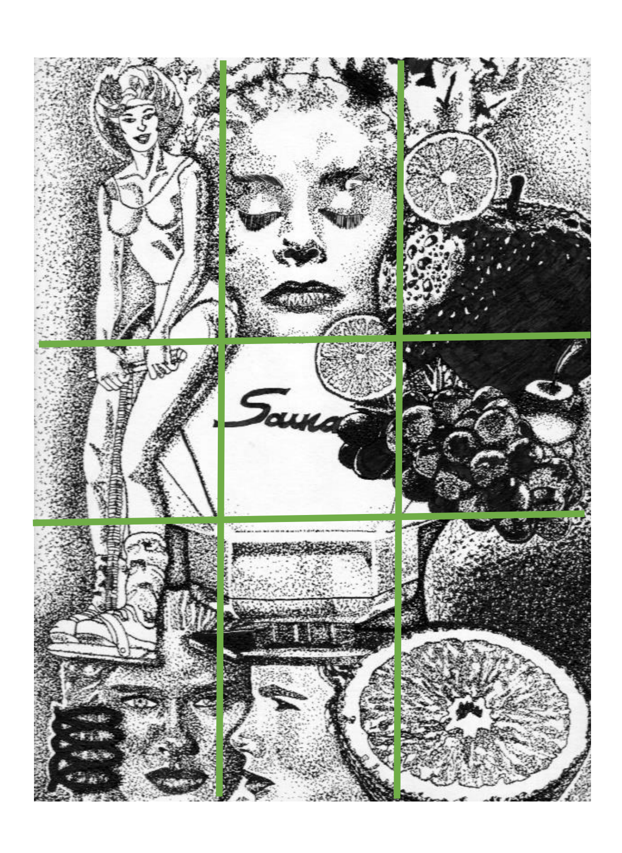


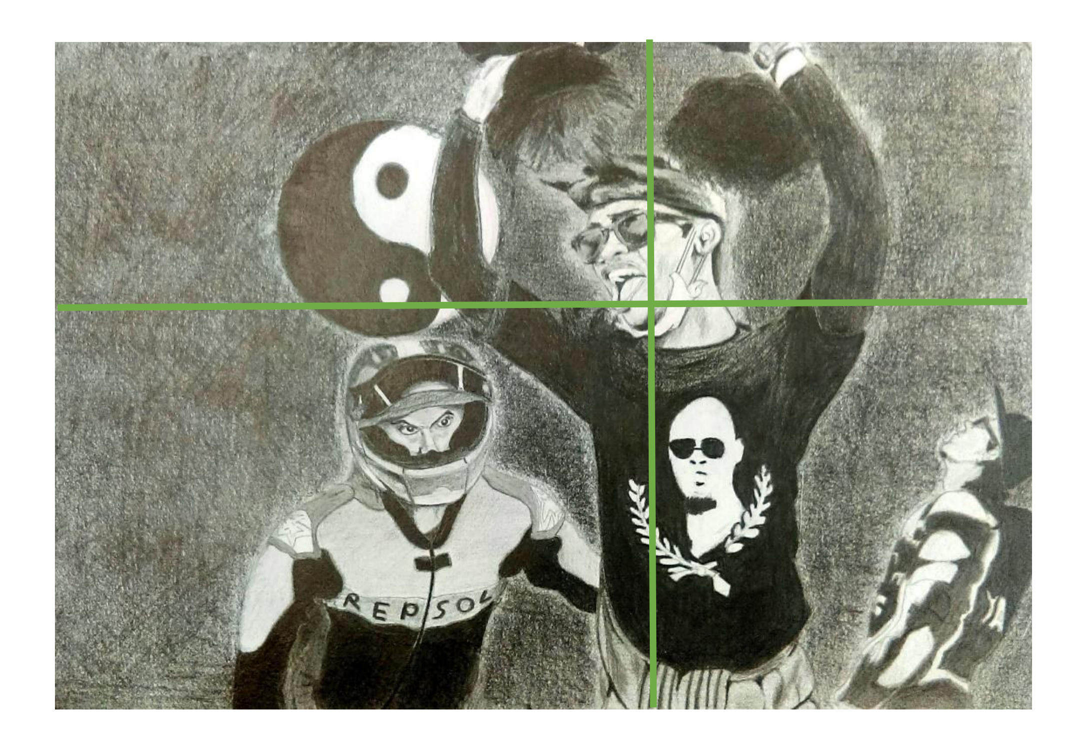
Dibujos realizados por el autor de este material didáctico

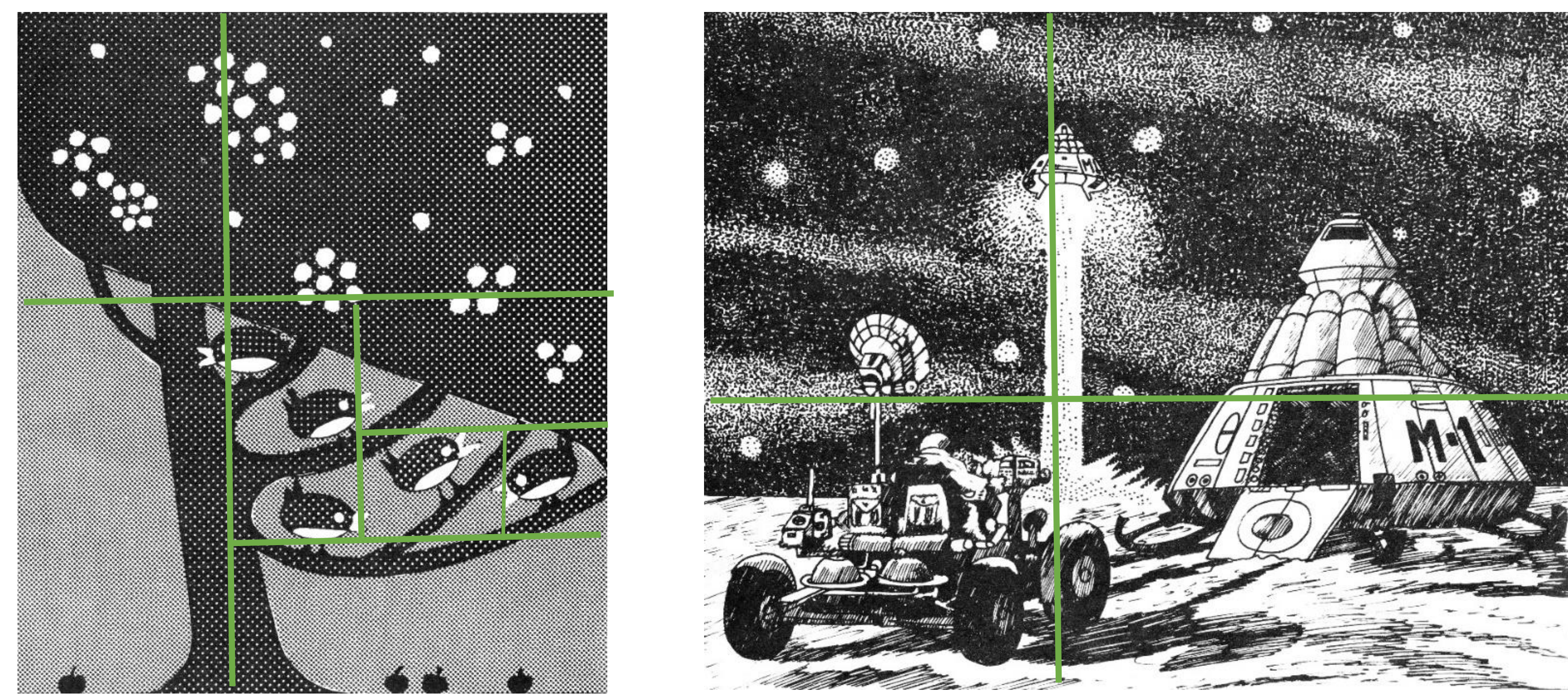
LA SECCIÓN ÁUREA EN LA OBRA PICTÓRICA.

La sección áurea ha sido utilizada por pintores de todas las épocas y estilos, si pones atención en sus obras encontrarás que existe un punto principal en las imágenes plasmadas en el lienzo, lo que se mencionó en líneas anteriores como el punto de mayor interés visual, en dicho punto se encuentra el mensaje o el tema que deseaba resaltar el artista, en ocasiones el título de la obra coincide con la acción que está representada o la forma en que está organizada la composición. En el campo del diseño gráfico también podemos encontrar obras en donde se utiliza la sección áurea, estableciendo un punto de interés visual que en la mayoría de las ocasiones corresponde al mensaje que se desea transmitir al espectador.

Al analizar con cuidado la colocación de las figuras puedes encontrar la sección áurea por la expresividad de las mismas o por su posición, tamaño o por la importancia de sus colores, como en los siguientes dibujos.







Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

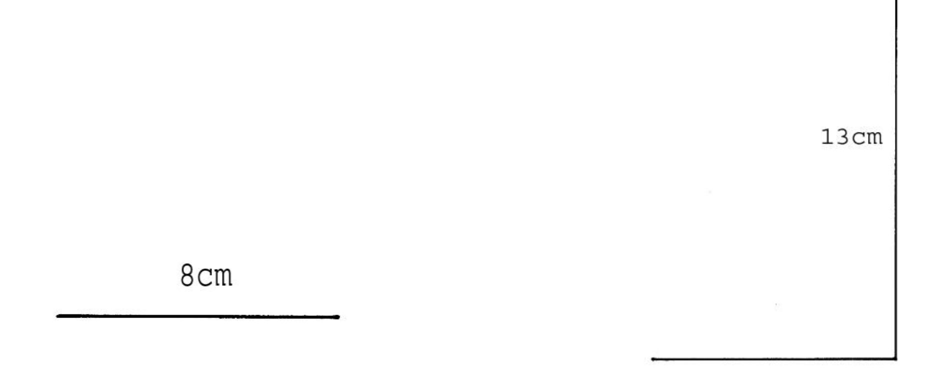
EL RECTÁNGULO DE ORO.

Existe otro procedimiento para establecer las divisiones áureas en una obra gráfica, se le conoce con el nombre de rectángulo de oro, porque los tamaños de los espacios surgen de las multiplicaciones de la cifra 1.618, guardando una correcta proporción, la cual queda demostrada cuando con un compás se unen todos los cuadrados por medio de una línea curva en forma de una espiral.

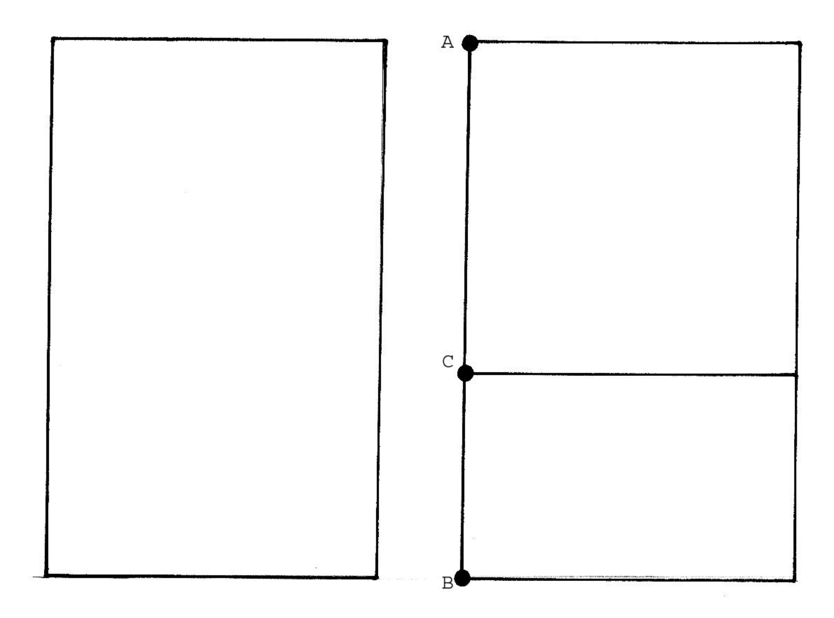
Este rectángulo de oro es el mejor ejemplo para comprender el concepto de **ritmo** palabra que, como ya se mencionó anteriormente, significa movimiento, pero un movimiento ordenado. No basta con dividir un espacio en planos mayores y menores, sino, además, organizar cada uno de los espacios siguiendo un determinado orden.

Para comprender el proceso de cómo llevar a cabo el rectángulo de oro te invito a realizar los siguientes pasos.

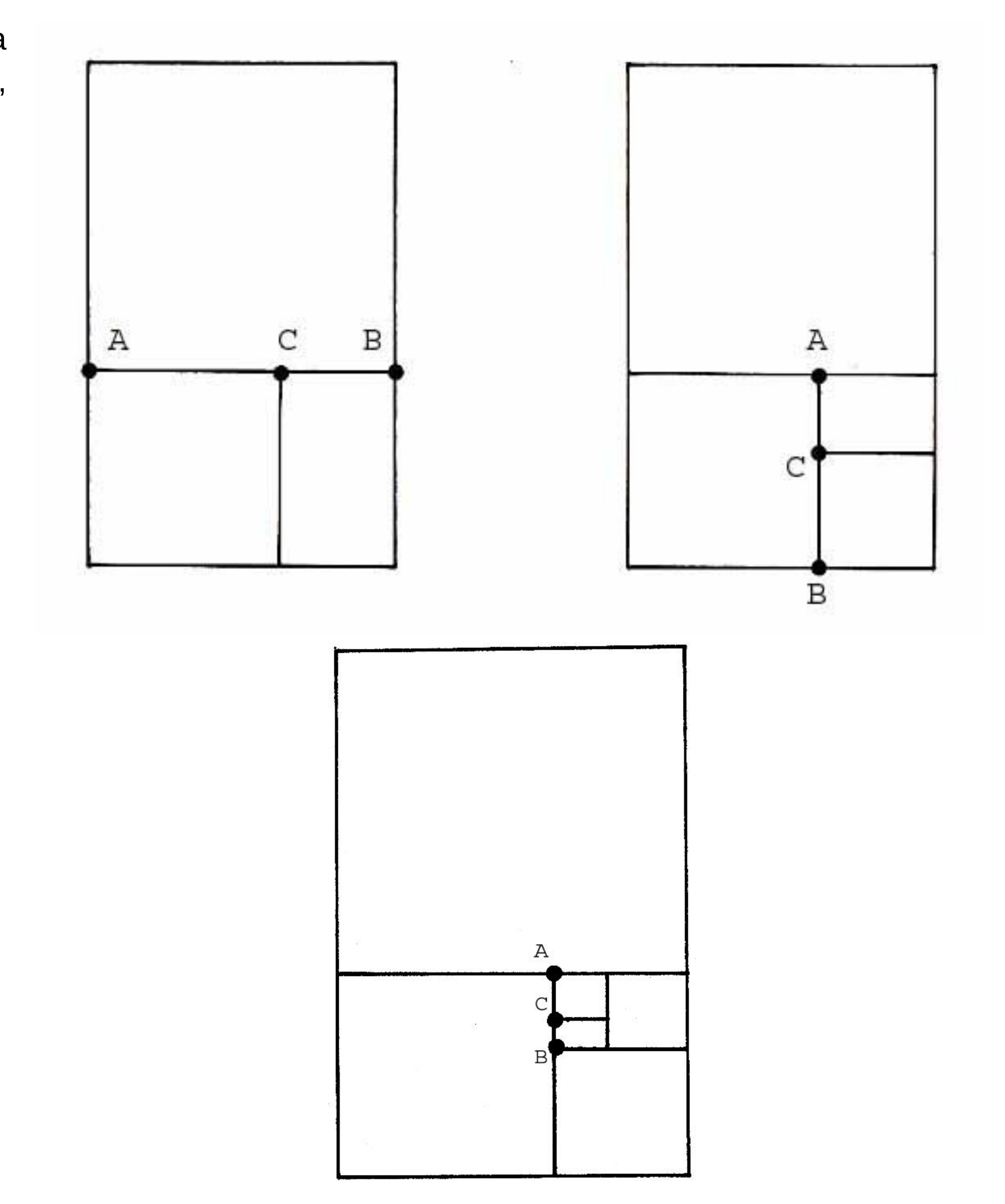
En un papel traza una línea con la medida de tu selección, por ejemplo, de 8 cm., ésta cifra multiplícala por 1.618, el resultado es la cifra de 12.944, que en números redondos se convierte en 13 centímetros, con estas dos medidas tienes ya el principio de un rectángulo de oro.



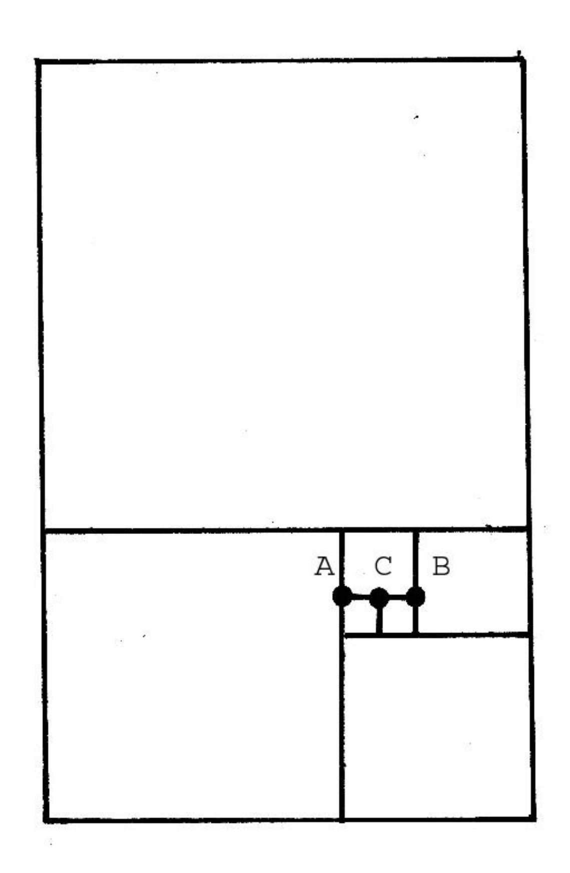
Divide la línea más grande ahora por **1.618** y obtendrás dos espacios, uno mayor (A - C) y otro menor (C- B).
13 ÷ 1.618 = 8.034. En números redondos se queda en 8, que es la medida del cuadrado superior (A – C) y en 5 la medida del rectángulo inferior (C – B). Como lo muestra la siguiente figura.

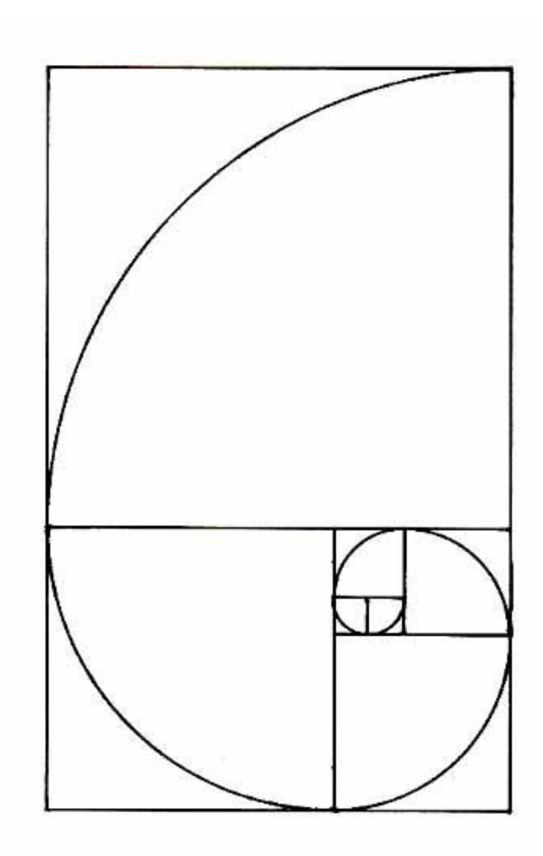


Si divides el espacio A – B de cada plano que va surgiendo por 1.618, vuelven a aparecer dos espacios, uno grande y uno pequeño, señalado con el punto C



Finalmente, cuando has dividido todos los espacios hasta llegar al más pequeño, con un compás traza una línea que pase por los ángulos de los cuadrados obtenidos, formando una espiral.

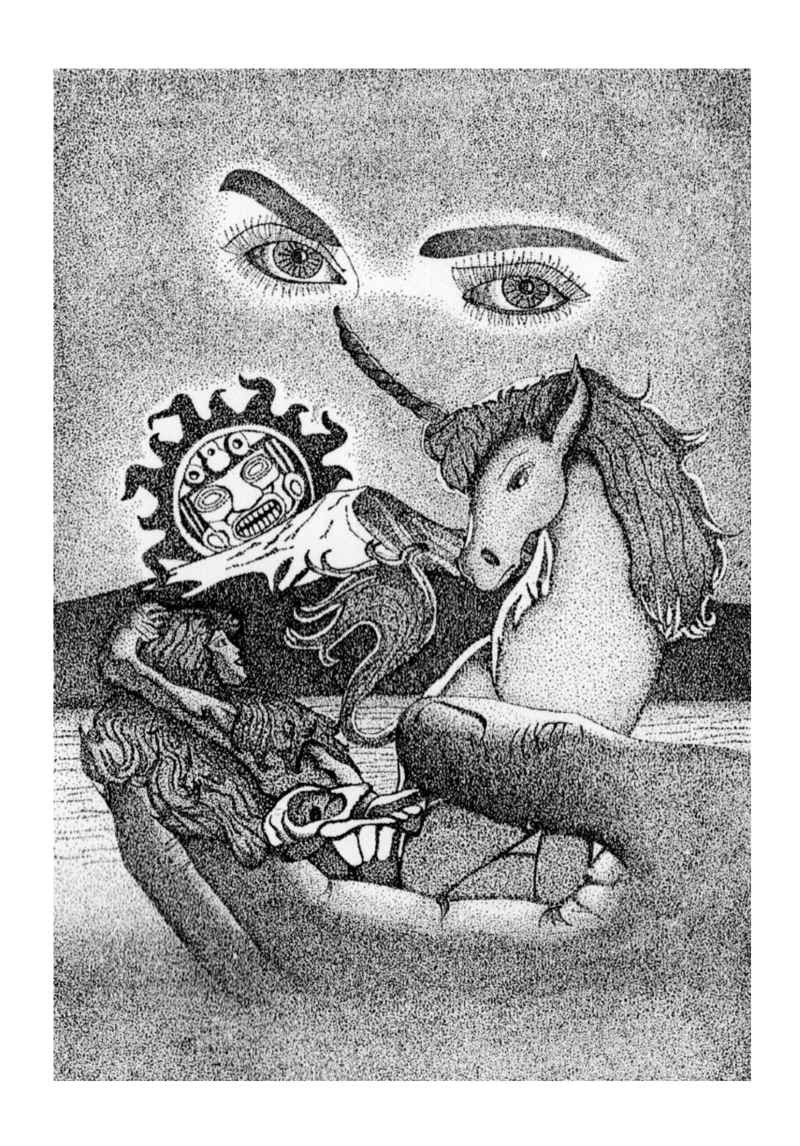


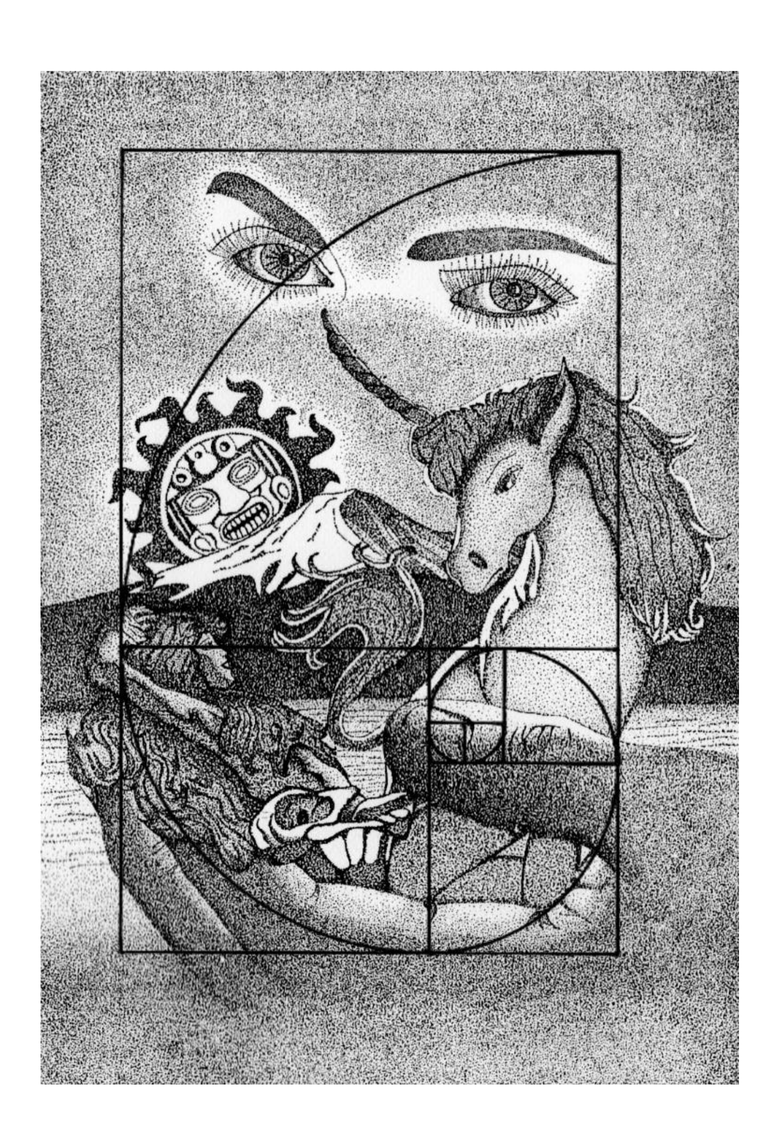


Dibujos realizados por el autor de este material didáctico

Para respetar los derechos de autor de las imágenes, en internet puedes encontrar obras pictóricas en donde el artista utilizó el rectángulo de oro para dividir en espacios que van de mayor a menor de manera proporcionada, siguiendo la aplicación de la cifra 0.618. En el buscador puedes escribir “el rectángulo de oro en la pintura” y encontrarás interesantes resultados.

Observa en los siguientes dibujos la aplicación del rectángulo de oro.





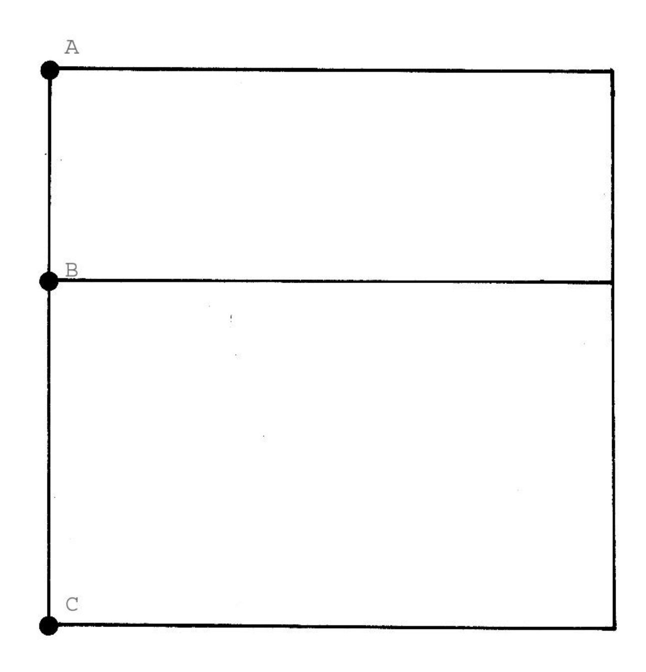


Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

LA ESTRELLA DE ORO.

Así como existen complejas divisiones áureas que determinan la organización de los elementos que participan en la obra gráfica, también existen formas en la Naturaleza que están organizadas en principios geométricos complejos. **Pitágoras** vio en los números el principio del Universo y de acuerdo con sus teorías, todas las formas no eran más que armonía de líneas y proporción de medidas. Dicho pensamiento fue apoyado por su concepto de la **estrella de oro**, como una figura producto de la relación de proporciones ideales. Este pentagrama se puede obtener por medio de dos procedimientos. El primero consiste en dividir un círculo en cinco partes iguales, el segundo es dibujar un cuadrado, el cual es organizado en planos mayores y menores, dividiendo la medida del cuadrado por 1.618., en su desarrollo puedes encontrar elementos que te ayudarán a construir un rectángulo fraccionado en partes más pequeñas y proporcionales y que son la base en la construcción del pentágono regular.

Siguiendo con el segundo procedimiento, en una hoja de dibujo realiza el pentágono o estrella de oro como lo muestra la siguiente imagen.

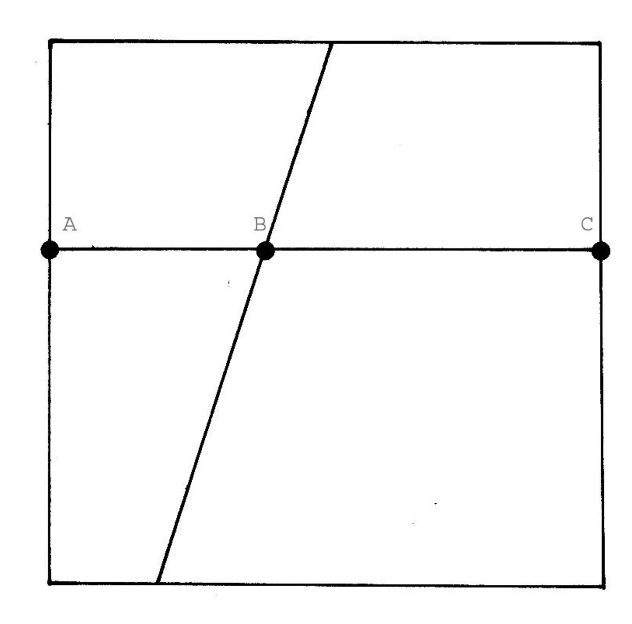


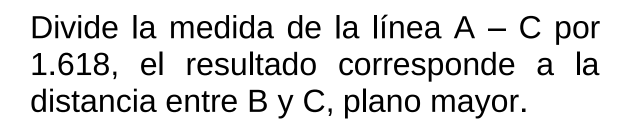
Traza un cuadrado con la medida que tú desees.

Toma la medida de la línea vertical de la izquierda y multiplícala por 1. 618, el resultado pertenece a la medida del segmento B – C, que corresponde al plano mayor. Por ejemplo: Si el cuadrado mide 13 centímetros, la operación matemática seria la siguiente.

13 dividido por 1.618 = 8.034 = 8

B-C Plano mayor 8 cm. A-B Plano menor 5 cm.



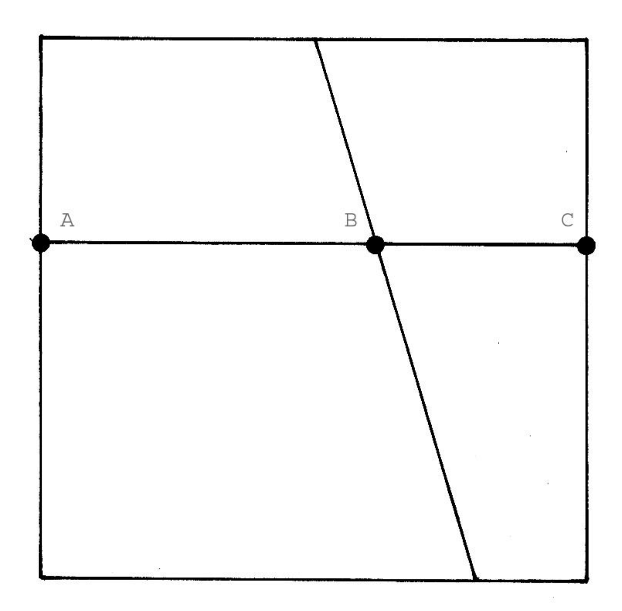

Divide la medida de la línea A – C por 1.618, el resultado corresponde a la distancia entre B y C, plano mayor.

Como es un cuadrado se repite la operación matemática anterior.

13 dividido por 1.618 = 8.034 = 8

B-C Plano mayor 8 cm. A-B Plano menor 5 cm.

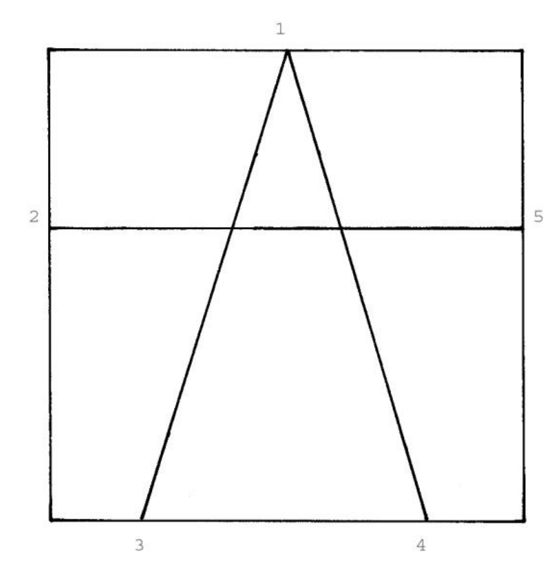
Divide a la mitad el margen horizontal superior y traza una línea que pase por el punto B hasta la línea horizontal inferior.



Divide el segmento A – C por la cifra 1.618, operación que ya realizaste en el paso anterior, por lo que ya conoces el resultado, pero ahora esa medida corresponderá a la distancia entre A y B.

Traza una línea del punto central del margen horizontal superior al punto B hasta la línea horizontal inferior.

Este procedimiento es el mismo que hiciste en el paso anterior, nada más que ahora es a la inversa.



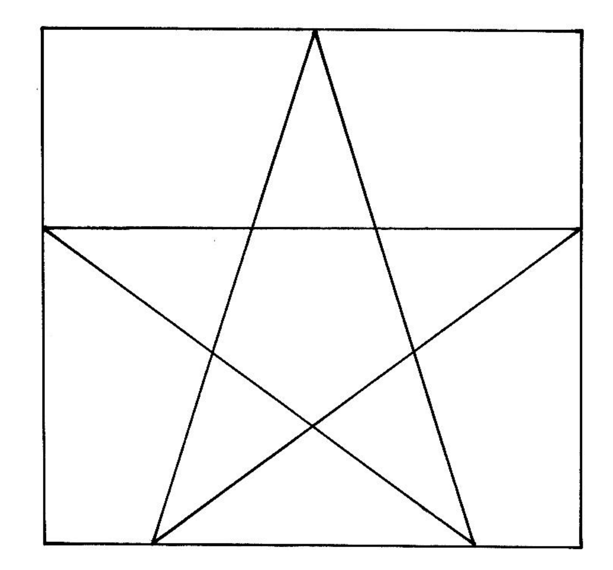
Uniendo los procedimientos realizados hasta este paso, tendrás la imagen de un cuadrado con las siguientes líneas:

La horizontal, uniendo los puntos 2 -5.

La diagonal que une los puntos 1 – 3.

Y la diagonal que une los puntos 1 – 4.

Con estas líneas tienes los cinco puntos que necesitas para construir la estrella de oro.

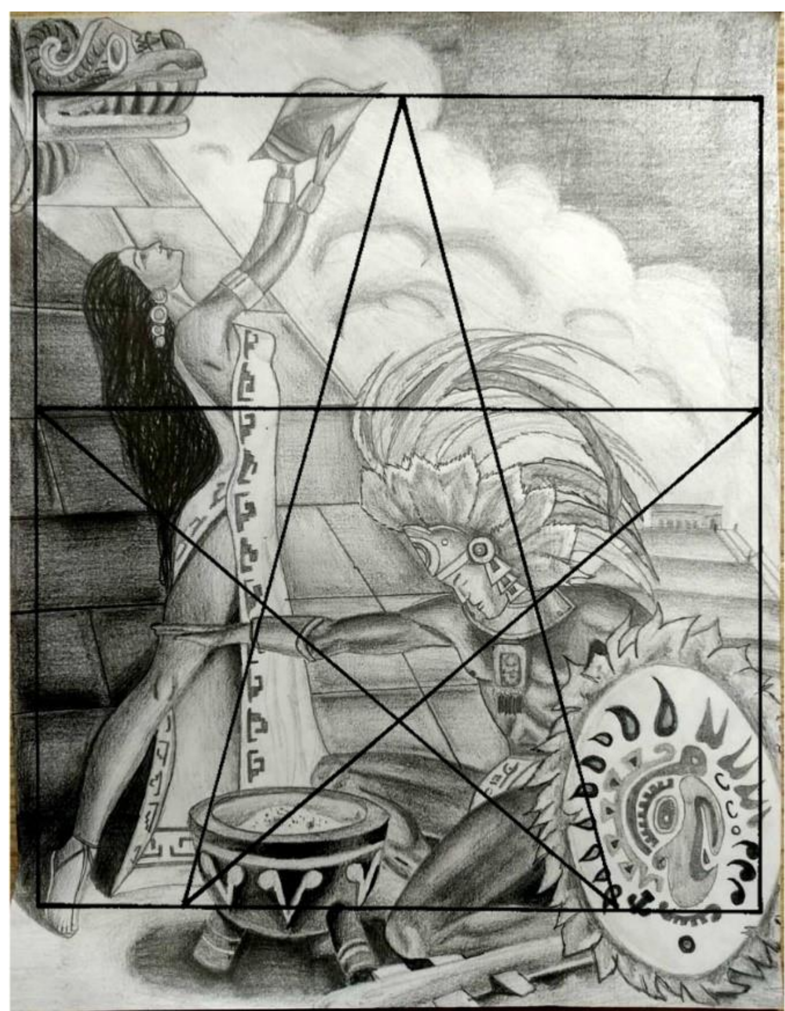


Dibujos realizados por el autor de este material didáctico

Con una regla y estilógrafo traza las líneas que hacen falta y formarás la estrella de oro.

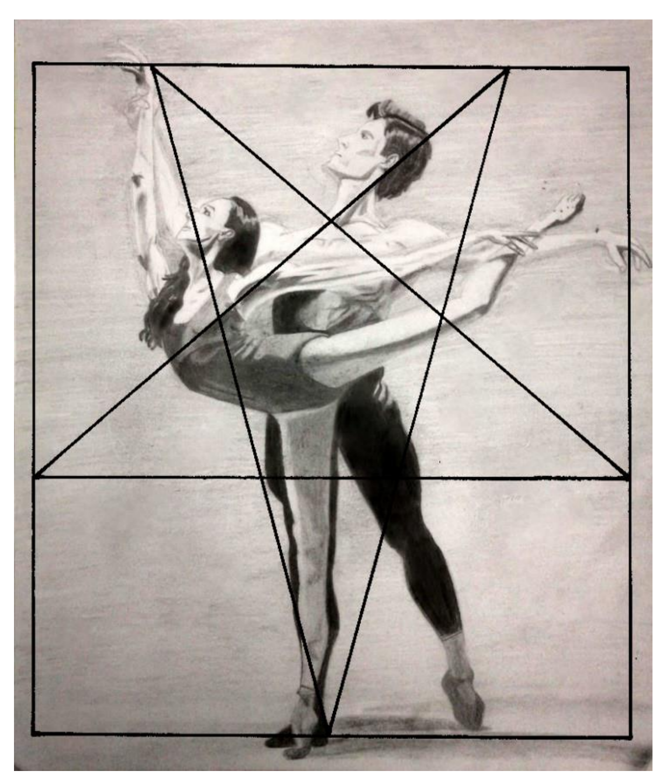
Debido a que las imágenes en internet están protegidas por el derecho de autor, te invito, nuevamente, a que te introduzcas en este medio y encontrarás la importante participación que tiene la estrella de oro no sólo en la obra gráfica sino también en la Naturaleza

La estrella de oro contribuye a organizar las figuras que participan en la obra gráfica, como lo puedes encontrar en las siguientes imágenes.

Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica





Dibujos realizados por alumnos del Taller de Expresión Gráfica

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

PRIMERA ACTIVIDAD. En un papel de dibujo realiza una composición en la cual las figuras estén organizadas con base a la sección áurea.

SEGUNDA ACTIVIDAD. En un papel de dibujo, de formato rectangular, lleva a cabo una composición en la cual las figuras estén creadas tomando como base el rectángulo de oro.

TERCERA ACTIVIDAD. Realiza un dibujo en el cual los personajes estén dispuestos de acuerdo a la estructura de la estrella de oro.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN O DE AUTOEVALUACIÓN

Las respuestas al cuestionario que se presenta a continuación te permitirán conocer si lograste, parcial o totalmente, los objetivos de aprendizaje propuestos. Determinar en qué medida has comprendido cada uno de los elementos de la composición que intervienen en la realización de la obra gráfica, así como a determinar los aspectos fundamentales del tema, además te permitirá desarrollar la autoevaluación con un orden progresivo y de integración de los conocimientos presentados, de esta manera encontrarás la razón del porqué se tienen que ver dichos temas, el orden en que se van presentando y la medida en que se deben de ir comprendiendo.

EVALUACIÓN DE LOS ASPECTOS TEÓRICOS.

PRUEBAS OBJETIVAS.

Son aquellas que están constituidas por reactivos cuya respuesta no deja lugar a dudas acerca de su corrección o incorrección, en ellas se presenta una base estructurada a la que deberás dar una respuesta correcta.

1. El punto es la figura más (   )

   a) circular
   b) importante
   c) pequeña

2. Entendemos por composición la (   )

   a) organización de la figura con el fondo
   b) combinación de los diferentes materiales de dibujo
   c) expresión que tienen las figuras en la obra gráfica

3. El origen de la línea es producto de (   )

   a) la regla y el lápiz
   b) el movimiento de la mano
   c) el movimiento del punto

4. La línea vertical expresa una idea de (   )

a) altura
b) rectitud
c) seguridad

5. La línea horizontal expresa una idea de (   )

a) tristeza
b) serenidad
c) fuerza

6. La línea diagonal expresa una idea de (   )

a) caída
b) dinamismo
c) elevación

7. La línea superior de un formato rectangular expresa (   )

a) el límite de un espacio
b) un espacio más abierto
c) una idea de estabilidad

8. La línea vertical izquierda de un formato rectangular expresa (   )

a) una idea de mayor espacio
b) una sensación de seguridad
c) un menor equilibrio entre las formas

9. La expresividad de la línea vertical derecha de un formato rectangular se asemeja a la línea (   )

a) vertical izquierda
b) horizontal superior
c) horizontal inferior

10. La adecuada expresión de nuestras ideas empieza desde (   )

a) la forma y posición del papel de dibujo o lienzo
b) el tipo de figuras que vamos a utilizar
c) los instrumentos y materiales que vamos a emplear

11. La línea curva expresa idea de movimiento más acentuado que la línea (   )

a) horizontal
b) diagonal
c) vertical

12. Para percibir una forma se requiere que (   )

a) sólo exista una figura
b) que todas las figuras sean iguales
c) que todas las figuras sean diferentes

13. El concepto de forma es cuando existe (   )

a) semejanza entre las figuras
b) desigualdad entre las figuras
c) igualdad entre las figuras

14. El concepto de tamaño es cuando (   )

a) tenemos que equilibrar las figuras grandes con las pequeñas
b) equilibramos las figuras dándoles el mismo tamaño
c) le damos a cada figura un tamaño diferente

15. Entendemos por textura, en el dibujo, a (   )

a) los diferentes tipos de papel
b) el modo en que reflejan la luz los objetos
c) la sensación de volumen que se logra con el sombreado

16. El concepto de intervalo es (   )

a) la organización que tiene una figura y otra
b) el espacio que existe entre una figura y otra
c) el contraste entre una figura y otra

17. El concepto de dirección es cuando (   )

a) las líneas expresan el lugar de las figuras
b) en el dibujo todas las líneas son rectas
c) la línea expresa un determinado sentido

18. El concepto de posición se aplica a la (   )

a) expresión que muestran las figuras
b) forma que tienen las figuras
c) colocación que tienen las figuras

19. La palabra proporción significa la (   )

a) adecuada relación de líneas, masas y tonos
b) disposición entre las partes de una cosa con el todo
c) correcta colocación de las masas y que expresan tranquilidad

20. La serie de números 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, etc., se le acredita a (   )

a) Vitrubio
b) Da Vinci
c) Fibonacci

21. Los números 618 y 382 son conocidos como la serie de (   )

a) Vitrubio
b) Da Vinci
c) Fibonacci

22. Los números que guardan una relación proporcional con el 55 son (   )

a) 25 y 75
b) 21 y 34
c) 40 y 60

23. ¿Cuánto debe medir el espacio mayor de una superficie que mide 6 centímetros y que guarde una relación proporcional?
(   )

a) 10
b) 12
c) 15

24. Llamamos equilibrio en el dibujo a la correcta disposición de (   )

a) el tamaño y el tono de las figuras
b) el significado de las figuras
c) las líneas estructurales de las figuras

25. La simetría que utiliza dos ejes se le llama (   )

a) radial
b) modular
c) compuesta

26. La dirección tiene gran importancia en (   )

a) el ritmo
b) el equilibrio
c) la armonía

Para comprobar que las respuestas son las correctas, lee nuevamente los temas a los que corresponde cada pregunta. El aspecto práctico lo puedes evaluar aplicando las siguientes rúbricas en los ejercicios realizados.

Primera Rúbrica de Autoevaluación			Autor: Carlos Villegas Maciel
CATEGORÍA	Ejecución completa	Ejecución intermedia	Ejecución mínima
EL FORMATO COMO SOPORTE DE LA OBRA GRÁFICA	Utilizas en tus dibujos la expresividad de las cuatro líneas del formato.	Utilizas en tus dibujos la expresividad de dos líneas del formato.	Utilizas en tus dibujos la expresividad de solo una de las líneas del formato.
ELEMENTOS CONCEPTUALES	Aplicas en tus dibujos diversas formas del punto, la línea, el plano y el volumen. Empleas los elementos de la composición en tus propuestas gráficas.	Aplicas en tus dibujos solo una forma del punto, la línea, el plano y el volumen. Empleas los elementos de la composición en tus propuestas gráficas.	Aplicas en tus dibujos algunos de los elementos conceptuales. No empleas los elementos de la composición en tus propuestas gráficas.
ELEMENTOS VISUALES	Organizas adecuadamente la forma, el tamaño, el color y la textura en las composiciones realizadas.	Organizas adecuadamente algunos de los elementos visuales (forma, tamaño, color o la textura) en las composiciones realizadas.	Organizas adecuadamente solo uno de los elementos visuales (forma, tamaño, color o la textura) en las composiciones realizadas.
ELEMENTOS DE RELACIÓN	Empleas correctamente los elementos de relación en tus composiciones gráficas. Realizas los cuatro tipos de simetría. Aplicas adecuadamente la sección áurea en tus composiciones.	Empleas correctamente solo algunos de los elementos de relación en tus composiciones gráficas. Realizas dos tipos de simetría. Aplicas adecuadamente la sección áurea en tus composiciones.	Empleas solo uno de los elementos de relación en tus composiciones gráficas. No aplicas adecuadamente la sección áurea en tus composiciones.
USO DE LOS MATERIALES	Muestras conocimiento y dominio de los materiales.	Muestras conocimiento sobre los materiales.	Manejas algunos de los materiales.
PRESENTACIÓN	La lámina de dibujo está limpia (no contiene ningún tipo de mancha) y además incluye tus datos completos.	La lámina de dibujo está relativamente limpia y falta alguno de tus datos.	La lámina de dibujo está sucia y no incluye tus datos.

Segunda Rúbrica de Autoevaluación

RÚBRICA PARA LA EVALUACIÓN DE CADA DIBUJO REALIZADO:					Autor: Carlos Villegas Maciel
	Insuficiente	Suficiente	Bueno	Excelente	Justificación
Concepto 30%	El manejo del concepto es confuso.	El manejo del concepto gráfico es claro.	El manejo del concepto gráfico es claro e interesante.	El manejo del concepto gráfico es claro e interesante, y está planteado en forma original y creativa.	En el diseño de una imagen, la claridad en el manejo del concepto es muy importante pues es solo a través de este que podemos cumplir con el objetivo por el cual se hizo el dibujo
Técnica 40 %	La aplicación de la técnica es pobre y presenta errores de ejecución y aplicación.	La técnica está bien aplicada, aunque hace falta practicar y experimentar más.	La técnica está correctamente aplicada.	Presenta dominio de la técnica aplicada.	El dominio de la técnica permite al estudiante resolver en forma creativa la representación de imágenes.
Presentación 15 %	Falta limpieza en la presentación del proyecto, el soporte está maltratado.	La presentación del proyecto es limpia, con buena presentación.	La presentación del proyecto es limpia, el soporte en buenas condiciones, con presentación y protección.	La presentación del proyecto es limpia, el soporte en excelentes condiciones.	No basta tener buenas ideas, es necesario saber presentarlas en forma limpia y profesional, como se les exigiría en el campo de trabajo profesional.

Especificaciones 15 %	No respeta la técnica, el tema y el formato.	Respeta las especificaciones del tema y técnica. No respeta formato.	Respeta las especificaciones del tema, técnica, y presentación Respeta el formato	Respeta íntegramente las especificaciones del tema, formato, técnica.	Los proyectos de diseño consideran aspectos muy específicos como: tema, formato y técnica, condiciones que permiten al estudiante experimentar con diferentes posibilidades expresivas de las técnicas gráficas.

La aplicación de las instrucciones anteriores te proporcionará, así como también a la profesora o profesor, un marco ordenado de referencia para determinar el logro del o los aprendizajes requeridos en el ejercicio, así como el de cómo mejorar los aspectos que hayan quedado mal solucionados, también es un marco que orienta la realización y evaluación de futuros trabajos. Estas rúbricas permiten también la autoevaluación ya que te ayudan a tener una idea bastante clara de lo que se te está pidiendo que realices en tu trabajo.

La mejor manera de demostrar que has comprendido la importancia de la composición en la obra gráfica es a través de la realización de los ejercicios que se solicitan en cada tema, es posible que, al momento de plantear una propuesta personal, sea más inventiva, pues tendrás la oportunidad de explorar desde el conocimiento de cada elemento, con más confianza y experimentar con ellos para lograr una mayor calidad expresiva. A pesar de que se abordan temas que en apariencia no tienen planteamientos teóricos muy amplios, es importante darle esa dimensión, pues conceptos como el punto, la línea y el plano, así como el ritmo y la armonía, simetría y asimetría, principalmente la sección áurea, es de gran relevancia para la comprensión, no sólo de este tema, sino a lo largo de la asignatura, pues sin estos elementos, el dibujo no sería posible. Por otro lado, existe la necesidad de establecer una definición clara de la palabra composición, pues conocer su significado te ayudará a comprender de mejor manera qué es lo que estás trabajando en clase. Finalmente, es importante que investigues por medio de las páginas de internet cómo han utilizado artistas de diferentes épocas el concepto de composición en sus obras, también sería de gran aprovechamiento el conocer que se entiende por una composición musical, poética o de danza, inclusive, arquitectónica, ya que la palabra composición la puedes encontrar en muchas actividades que realiza el ser humano.

FUENTES DE CONSULTA

BIBLIOGRAFÍA

Acaso, M. (2009), La Educación Artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las Artes y la Cultura Visual, Los Libros de la Catarata.

Arnheim, Rudolf. (2001). "Profundidad espacial." En: El poder del centro. Estudio sobre la composición en las artes Visuales. Cap. IX. Madrid: Akal. (Arte y Estética, 58). [1988], p. 179-208.

Balmori, Santos. *Áura Mesura*. UNAM. México.

Dalley, T. (1992). *Guía completa de ilustración y diseño*. España. Blume.

Dondis D. A. (2011). *La sintaxis de la imagen. Barcelona*: Gustavo Gili.

Guillam, Scott Robert. *Fundamentos del diseño*. México: Trillas.

Guridi, (2021), Conexiones. La palabra y el objeto como fuentes de creación, Barcelona, Editorial Gustavo Gili.

Kandinsky, Wassily. *Punto y línea frente al plano*. México: Grupo Editorial Tomo.

Kavolis, Vytautas. *La expresión artística*. Buenos Aires:

Kepes, Gyorgy. *El movimiento, su esencia y su estética*. México: Editorial Novaro.

Kimberly, Elam. (2003). *Geometría del diseño*. México: Trillas.

Munari, B., & Cantarell, S. F. I. (2016). Diseño y comunicación visual: Contribución a una metodología proyectual (2.a ed.) [Libro electrónico]. Editorial Gustavo Gili.

Olivares, Erick. (2012). Dibujo para diseñadores gráficos. España: Parramón.

Todo sobre la técnica de la ilustración: manual imprescindible para el artista. 2ª ed. (2013). España: Parramón.

Tosto, Pablo. *La composición áurea en las artes plásticas*. Buenos Aires: Librería Hachete.

Uddin, Mohammed Saleh. *Dibujo de composición.* México: Mc Graw Hill.

Wong, Wuicius. (2008). *Fundamentos del Diseño bi y tridimensional*. México: Gustavo Gili.

Zamora, F. (2008), Filosofía de la Imagen: lenguaje, imagen y representación, México, UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas

UNIDAD 3. LA EXPRESIÓN GRÁFICA A TRAVÉS DE LA PINTURA.

EL DIBUJO COMO PRINCIPIO DE LAS ACTIVIDADES PLÁSTICAS

La palabra dibujo en la antigüedad se le consideraba como un trazo previo para realizar la obra formal, el boceto era el primer paso para la representación de la idea. El boceto, como ya se trató en la primera unidad, es la materialización de una idea previa a una obra artística terminada, que puede ser un trazo con diferentes niveles de detalle. Sin embargo, los bocetos no siempre son solo dibujos, existe una gran diversidad de materiales y técnicas para realizar bocetos tanto para los artistas, como para los comunicadores visuales. Bocetar involucra un conjunto de habilidades y/o técnicas, así como materiales para desarrollar una o varias ideas en cualquier proceso creativo, por lo que el boceto y su realización es de gran importancia, aunque en ocasiones no se le toma en cuenta en dicho proceso.

En el caso de la expresión gráfica, el proceso de bocetaje también puede convertirse en un sustento sobre el trabajo, el resultado de una búsqueda, así como un recuento de lo realizado, que muchas veces resulta de utilidad en un momento posterior. Por esto es que se considera primordial incluir al boceto en los procesos artísticos, comunicativos y/o visuales, realizados con cualquier técnica o material, los bocetos son una herramienta para la resolución de problemas.

La expresión gráfica es el medio por el cual el ser humano manifiesta sus emociones y sentimientos, es decir se manifiesta a él mismo. Esta actividad tan natural en todo individuo está enmarcada en un concepto tan fácil de decir, pero muy difícil de explicar, el arte.

Arte es una palabra que tiene un gran número de interpretaciones o definiciones. Sus orígenes algunos historiadores lo ubican desde la aparición del ser humano, en la pintura rupestre, sin embargo, otros lo consideran a partir de las grandes civilizaciones, como los egipcios. En cada época o cultura se ha desarrollado una idea de lo que significa la palabra arte. A partir del siglo XVIII se empezó a dividir a las diferentes actividades artísticas en dos categorías, en una de ellas se agruparon aquellas en donde se tomaba al arte como un valor estético, en la otra sólo las que tenían un valor utilitario, así de esta forma nacen los términos Bellas Artes y Artes Decorativas.

Las Bellas Artes se dividen en:

PINTURA

Desde su aparición, el hombre se ha interesado más en la representación plástica de la forma que en una simple interpretación visual. Desde las primeras civilizaciones el ser humano ha encontrado en la obra artística una forma de manifestarse a sí mismo. Con el paso de los años y de los estilos, se ha desarrollado un vasto campo de representación pictórica, con sus luces y matices, sus colores y ambientes, interpretando a la realidad a través de la ordenación y la armonía, que rechaza la copia y reclama su idealización.

ESCULTURA

Considerado como el arte de representar las ideas por medio de formas tridimensionales. Comprende la figura de bulto, de alto y bajo relieve. Las técnicas más representativas son el modelado, la talla, el vaciado o fundición y la construcción. La escultura ha sido un medio por el cual se ha podido conocer y comprender civilizaciones tan antiguas como los egipcios, griegos y romanos. También ha sido parte importante en la arquitectura, como las catedrales góticas; en la América Colonial se llenaron de santos y vírgenes; en Francia en su imagen cortesana y secular; hasta las tendencias modernas que son variadas y libres.

ARQUITECTURA

Al construir su casa, el hombre determina su voluntad de afirmarse a la vida y su deseo de rodearse de las cosas que le dan el valor y la razón de su existencia. En su casa proyecta su personalidad y su concepción del mundo, tanto como en la ciudad se expresa el carácter social, la personalidad colectiva, el sentido propio de la cultura que en ella se desarrolla. En todo ello intervienen, como elementos de este lenguaje, el orden y características de las líneas, planos, volúmenes, texturas y colores que ofrecen los materiales usados en este medio.

GRABADO

Que consiste en los métodos o procedimientos para reproducir las imágenes por incisión sobre una superficie plana, que algunos historiadores llaman estampa. El arte de grabar planchas para imprimir utilizando gurbias y madera es el más antiguo,

así lo demuestran algunos estampados chinos. En Europa, antes de la Edad Media, sobresalieron estampados en tela, sin embargo, en 1440, con Juan Gutenberg, se inició la estampación en papel, dando origen al desarrollo de la comunicación gráfica en los medios impresos.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Realiza una infografía buscando en internet los bocetos de una obra de arte realizada por algún pintor, escultor, arquitecto o grabador del cual exista una cantidad importante de información de fácil acceso. Una vez recopiladas las imágenes de los bocetos que ejecutó el artista de la obra seleccionada, elabora en un documento de texto una tabla donde se inserten la imagen del boceto de un lado y de la obra final en otro, para hacer una comparación entre ambas imágenes.

ANÁLISIS DE UNA OBRA PICTÓRICA, SUS CARACTERÍSTICAS

- EL TEMA: LO QUE SE VE Y SE CONOCE, CARACTERÍSTICAS TEMPORALES Y TÉCNICAS

La obra artística tiene valor social por sí misma, junto con la particular forma de utilizar las herramientas, los materiales y las técnicas pictóricas o de dibujo, el artista elabora su obra buscando la manera de transformar sus emociones, sentimientos e ideas, en formas y colores que le ofrecen el dibujo, la pintura y el grabado. El artista es capaz de producir en otras personas, a través de su obra, sentimientos similares a los que él vive al realizarla; imprime en ella su sello muy particular de creatividad y de originalidad que la distingue, ya que la obra muestra las emociones o las ideas que el artista plasmó y que son reproducidos en el espectador; este al apreciar la riqueza de las líneas, formas y colores, fortalece su sentido del gusto y su sensibilidad por todo aquello que le rodea y le da el valor y la importancia correspondiente.

El arte puede ser entendido como una forma de expresión y conocimiento, contrasta con el conocimiento científico, porque la ciencia lleva los sucesos que se dan en todo tipo de ambientes hacia lo genérico, común y esencial a todo lo expresable en leyes y relaciones de origen, con deseo de dar una respuesta a las respuestas que surgen de determinado fenómeno o acontecimiento. El arte, en cambio, analiza la variada y particular individualidad de los mismos sucesos, el artista está al tanto de la rica divergencia del mundo exterior y de su propio mundo interno. Como forma de expresión contrasta con la terminología lógica, esto es, la terminología matemática, por ejemplo. El arte se expresa por medio de la armoniosa combinación de los elementos que representan a la imagen. Formas, colores y espacios, en el caso del dibujo; el volumen, en la escultura; los movimientos, en la danza; las palabras en su calidad de imágenes sonoras en el teatro y la forma escrita en la literatura. Estos son algunos de los medios con que el artista expresa su visión del mundo y su propia personalidad.

El arte es, en cualquiera de sus manifestaciones, una actividad que motiva en el individuo el desarrollo de sus facultades expresivas y su sentido de apreciación; propicia mayor creatividad en las acciones significativas que llenan su vida cotidiana, tanto en el trabajo como en el hogar o en la escuela, o en donde quiera que su personalidad se manifieste. Por ello se ha dado tanta importancia a las obras artísticas, muchas de las cuales se exhiben hoy en majestuosos museos en todo el mundo, otras se reproducen a través de libros, revistas, carteles o fotografías.

- CATEGORÍAS ESTÉTICAS: LO QUE SE EXPRESA Y CÓMO SE EXPRESA, LO CÓMICO, DRAMÁTICO, TRIVIAL, SUBLIME, GROTESCO

El mundo del arte es una esfera llena de imágenes y experiencias, donde se muestra el realismo como una copia de la naturaleza, pero en forma distinta a la concepción fotográfica. El artista se deja llevar por la sinceridad de sus sentimientos y experimenta con todo lo nuevo que se produce en su vida, sin ninguna influencia extraña y sin que esto lo convierta en un ser pasivo o indiferente que no comprende ni se emociona con lo que sucede a su alrededor. El verdadero artista transmite su propia versión de los hechos sobresalientes que suceden en su existencia o de los que están presentes sólo en su imaginación, en forma de un sueño fantástico que ofrece al espectador imágenes distintas a las que conoce y que lo invitan a la contemplación y comprensión.

La obra artística tiene, así, una influencia sobre el ser humano. Lo lleva a la sugestión, a la formación de nuevas ideas, emociones y pensamientos; lo transporta a un mundo distinto. La sugestión es una fuerza que siempre está presente en nuestra vida; nos hace experimentar emociones nunca sentidas.

Para poder comprender la importancia que tiene la expresión gráfica y su estrecha vinculación con el arte en general, es importante conocer y comprender las características y cualidades que distingue a cada manifestación artística, ya que los momentos históricos en los que le ha tocado vivir al artista se manifiesta en su obra pictórica, así se puede entender algunas imágenes que muestran los sentimientos del artista, sentimientos que van desde el sentido cómico de los dibujos de Honoré Daumier, caricaturista, pintor, grabador y escultor, en los años 1850; el dramatismo de las obras de Max Beckman que muestran el dolor de la gente que vivió las tristes experiencias de la Primera Guerra Mundial; lo trivial de los almuerzos en el campo o paseos por el rio, escenas que fueron el tema de la pintura impresionista; contrario a lo sublime que se puede apreciar en la Capilla Sixtina de Miguel Ángel; contrario, también, a lo grotesco de las llamadas “pinturas negras” de Francisco Goya que relatan los desastres vividos por el pueblo español de los años 1800.

DESARROLLO DE LA IMAGEN EN LOS ESTILOS PICTÓRICOS

Las obras de arte son producto de todo lo que sucede alrededor del pintor, por lo que es importante conocer los motivos que dieron origen a cada uno de los estilos, y por consecuencia conocer la historia del ser humano, una historia que lleva miles de años desarrollándose, por lo cual es difícil explicar en unas cuantas líneas todos los aspectos sociales, políticos, económicos, religiosos y culturales que han intervenido en los diferentes momentos pictóricos, por lo que se mencionarán los más relevantes.

Prehistoria. - Tal vez el suceso más importante del paleolítico sean las pinturas realizadas en las cavernas, principalmente las de Altamira, donde las imágenes encontradas muestran la forma de vida que se desarrollaba en esos tiempos, el alimento, la casa y el vestido fueron, y han sido, necesidades materiales del hombre, sin embargo, el arte también ha sido parte de su existencia, lo cual se puede apreciar en las imágenes que se han encontrado en las superficies rocosas, en donde el hombre primitivo les daba un poder mágico a sus ritos de caza, a través de sus maravillosas representaciones de bisontes, pinturas que servían a los brujos para sus sortilegios.

Egipto. - (3200 A. C.). Además de los jeroglíficos en las tumbas de los faraones se han encontrado pinturas que narran escenas de carros de combate jalados por bellísimos caballos, barcos navegando las aguas del Nilo, o imágenes de mujeres y hombres que representaban a sus dioses y faraones con un delicado trazo en su más refinada expresión.

Gracia. - (700 A. C.). Las obras artísticas que dan muestra de esta gran cultura se encuentran principalmente en platos, vasos y jarrones. Algunas de estas imágenes muestran hechos mitológicos o escenas de la vida común. Es notable la particular forma de representar a la figura humana, casi siempre de perfil.

Roma. - En la construcción de sus imponentes palacios utilizaban como adornos pinturas hechas con pequeños mosaicos, de pastas vítreas y lapislázuli, en donde lograban efectos de claroscuro y de luminosidad superiores a los que ofrecían los murales hechos con tierras de colores.

Gótico. - (1300 D. C.). Existe un cambio bastante grande entre el románico y el gótico, en el primero la figura de Dios es la imagen de lo sobrehumano, de lo omnipotente, seres que solo viven en la inmensidad de las alturas. En el segundo se resalta

la figura de Jesús, un hombre que sufre y que goza al igual que todo ser humano, aunque en los cuadros aparece como un ser especial, sin embargo, es real. La Virgen María se le representa como una madre que vive la alegría de ver nacer a su hijo, pero que se consume en el dolor al verlo morir en la cruz.

Renacimiento. **-** (siglos XV – XVI). Esta época es una de las más importantes de la historia de la humanidad, en las obras pictóricas se representa a un ser que deja de preocuparse por encontrar la salvación de su alma, como único motivo de su vida, y busca gozar de los dones y de la belleza de todo aquello que formaba su mundo, así como de comprender los hechos naturales que sucedían en su ambiente. Renace el ser humano sensitivo y racional, retomando de los griegos y romanos todos los conocimientos que habían desarrollado en las artes y en las ciencias. Se criticaron los ideales religiosos medievales y se creó una nueva ideología basada en el humanismo. Entre los pintores más importantes se encuentran los nombres de Masaccio, Mantegna, Boticelli, Leonardo da Vinci, Miguel Ángel, Rafael, Tiziano y Paolo Veronés. Un pintor que merece una mención por separado es El Bosco, cuyas obras se caracterizan por sus visones celestiales e infernales, donde existen seres en un mundo tenebroso parecido al de la Edad Media.

Barroco. **-** (1600 – 1750). "*Baroque*", palabra francesa que significa recargado, excesivo, términos con los que generalmente se describe no sólo a las pinturas de la época, sino también a otras artes, como la música, literatura o arquitectura. Las obras pictóricas tienen una gran influencia del estilo clásico del Renacimiento, por lo que a los pintores de esta época también se les conoce como artistas del clasicismo barroco, entre los cuales se encuentran Caravaggio, Poussin, Rubens, Diego Velázquez, Murillo, Franz Hals, Vermer y Rembrandt, entre otros.

Romanticismo. **-** (1840 – 1880). Estilo artístico que surgió principalmente en Alemania, aunque después se extendió a otros países. Se caracterizó por su idealismo de lo sentimental y lo generoso, aunque también se encuentran obras en donde los temas tienen relación con la melancolía, la soledad y la nostalgia. Pintores como Schinkel, Overbeck, Friedrich, Géricault y Delacroix son los más representativos de este estilo.

Naturalismo y Realismo. **-** (1840 – 1880). El tema principal fue principalmente el paisaje, ya que no sólo encontraban la representación de un momento lleno de sentimentalismo, como la nostalgia del atardecer, sino que también representaban un momento de la Naturaleza intensamente realista. Por tal motivo dichos paisajes eran pintados "*al aire libre*", es decir en el campo, para poder captar con toda fidelidad los colores del momento. El término "realismo" se refiere al deseo de pintar la

forma más clara y posible, la relación entre el ser humano y su Naturaleza, por lo que nacen escenas de la vida cotidiana, como las que puedes encontrar en las obras de Corot, Millet, Coubert, Menzel y Repin.

Impresionismo. - (1860 – 1900). Los pintores de este estilo también pintaron al aire libre, buscando principalmente la participación de la luz, que era la fuente creadora de todos los colores y sus diferentes matices. Un cuadro pintado en la mañana era diferente si se le pintaba al atardecer, igualmente el colorido de un paisaje en la primavera mostraba una imagen distinta en el otoño, por lo que los cuadros ya no se pintaban en el taller del artista, sino en el lugar seleccionado, por lo que los temas correspondían a escenas de momentos cotidianos. Pintores como Camille Pissarro, Paul Cézanne, Claude Monet, Pierre Auguste Renoir, Edgar Degas, Berthe Morisot, entre otros le dieron un lugar muy distinguido a este estilo.

Postimpresionismo. - (1880 – 1910). También conocido como Divisionismo. Paul Signac y Georges Seurat, siguieron la teoría científica de que la retina capta la imagen por medio de pequeños puntos que se unen mentalmente, por lo consiguiente en sus cuadros se observan pequeñísimos puntos de múltiples colores puros, que al alejarse del cuadro se van mezclando visualmente dando origen a nuevos colores, razón por la cual a esta técnica también se le ha llamado del puntillismo. Dentro del postimpresionismo algunos historiadores del arte ubican la figura extraordinaria de Vicent Van Gogh, quien, interesado en las experiencias obtenidas por los impresionistas, y los puntillistas, buscó en sus obras una forma de manifestación propia, para él la pintura era la expresión de un sentimiento incandescente, motivo por el cual sus colores son de una brillantez y de una vivacidad que le han dado un carácter único a sus cuadros. Junto con Paul Gauguin, Pierre Bonnard y Henri Rousseau, Van Gogh es considerado como uno de los precursores del expresionismo.

Fauvismo. - (1905 – 1915). Un término francés que significa "*fieras*", con el cual se describía el colorido y la libertad pictórica con la que creaban sus obras artistas como Henri Matisse, Vlaminck y Derain, convencidos de que a través del color se puede llegar a lo subjetivo de lo objetivo, por medio de los tonos puros y vivos se puede simplificar la forma. Sin embargo, sus colores tan agresivos y la deformación de las figuras causaron furor entre los críticos de la época, motivo por el cual le dieron este nombre al grupo de pintores.

Expresionismo. - (1905 – 1919). Como resultado de las dolorosas experiencias vividas en la Primera Guerra Mundial, Max Beckman impulsó una nueva forma de pintar, su muy particular forma de configuración expresionista que representaba pasajes de la vida del ser humano, tanto la exterior como la interior, con sus complejas tramas emocionales entrecruzadas con los traumas colectivos e individuales. En el expresionismo se utilizan temas en donde existe una denuncia de los sucesos trágicos,

en ocasiones repulsivos, con un sentido crítico hacia los grupos sociales que ejercen el poder. El expresionismo representó para los pintores mexicanos, como José Clemente Orozco, Diego Rivera y David Alfaro Siqueiros, el medio ideal de expresión de las injusticias sufridas por el pueblo indígena y el sindicalismo obrero, representados en su espacio monumental, el muralismo.

Dadaísmo. - También conocido como movimiento Dada, esta vanguardia fue creada por un grupo de artistas (pintores, escritores y poetas) de la Primera Guerra Mundial refugiados en 1916 en Zúrich, Suiza. Poseía como característica principal la ruptura con las formas de arte tradicionales. Por lo tanto, el dadaísmo fue un movimiento con fuerte contenido anárquico. El nombre "Dada" no tiene un significado específico. Los fundadores del movimiento eligieron un nombre aleatorio en el diccionario, representando un acto no racional y casual, que eran algunas de las principales características del movimiento. "*El propio nombre del movimiento deriva de un término francés infantil: dadá (juguete, caballo de madera). De ahí, se observa la falta de sentido y la ruptura con lo tradicional de este movimiento*"[8].

Cubismo. - (1907 – 1925). Es un antecedente del arte abstracto, ya que empezó con la idea de la simplificación de la forma, llevando a las figuras a la forma geométrica más sencilla, así, por ejemplo, la cabeza de la figura humana se le representaba por medio de una círculo, el tórax en forma de un cubo y los brazos o las piernas por medio de cilindros, olvidándose del ambiente que le rodea, de los fenómenos de la luz y sombra que inciden sobre los cuerpos, así como de los aspectos expresivos que tienen relación con los sentimientos que se producen en los actos vividos. Es un arte que presenta a las figuras en sus múltiples facetas, tratando de capturar cada uno de los instantes en que se presenta a los ojos del observador. Obras como las de Picasso, Braque y Juan Gris no son exclusivamente para el goce de los sentidos, sino también para pensarlas, para "leerlas" con la imaginación.

Precursores del arte abstracto. - Wassily Kandinsky es considerado como el iniciador del arte abstracto, quién trató de hacer una analogía entre los sonidos de la música con las tonalidades del color. Anteriormente los pintores buscaron diferentes maneras de representar a la forma, cayendo siempre en el concepto de lo figurativo, en cambio, las notas musicales no tienen una forma concreta, objetiva, son sólo notas que siguen un orden armónico. Kandinsky no trataba de representar nada, simplemente buscó en el color las mismas relaciones armónicas que ofrecen las notas musicales.

[8] https://www.profeenhistoria.com/arte/dadaismo/

La abstracción a partir de 1945.- Después de la Segunda Guerra Mundial, la mayoría de los países europeos no querían nada que les recordara los sufrimientos vividos, razón por la cual empezaron a surgir diferentes estilos o movimientos del arte abstracto, como el determinado “tachismo”, concepto francés que se refiere al tache, a la mancha. Pintores como Georges Mathieu y Wols, representaban formas que parecían como una escritura incontrolada, formas en las que no se reconocía nada, por lo que para poder comprenderla se necesita reflexionar sobre los elementos conceptuales o ideológicos que los llevaron a realizarla.

Action Painting. - (Pintura de acción). El principal representante de esta corriente artística se encuentra en Jackson Pollock, quien al empezar una obra nunca lo hacía con una idea preestablecida, sino de acuerdo a las formas que iban surgiendo en el desarrollo de la misma. Pollock aconsejaba a sus espectadores que disfrutaran lo que el cuadro les ofrecía y no llegar con la intención de encontrar de antemano un determinado contenido que sirviera de tema de la obra.

Neoplasticismo. - Es un estilo holandés de una avanzada abstracción. Para Piet Mondrian, su iniciador, la pureza de un plano no tiene profundidad y está delimitado por líneas que se cruzan entre sí, las cuales sólo tienen dos posiciones, la horizontal y la vertical. Igualmente, la pureza cromática sólo se limita a los colores primarios; rojo, azul y amarillo; más los pigmentos neutros; el negro, blanco y el gris. Existen otras manifestaciones del arte abstracto, como la del **rayonismo**, con Larinov; **constructivismo**, Tatlin; **suprematismo**, Malevitch y la del **elementarismo**, con Doesburg.

Surrealismo. - Es un estilo en donde la realidad escapa a la lógica, una realidad que sólo puede existir en el subconsciente, en los sueños, en la enredada madeja del pensamiento, producto de una percepción sensorial que la medicina moderna le ha dado el nombre de psicoanálisis. Se utilizan formas y objetos de un mundo físico real, pero dándoles otro sentido que los lleva a lo irracional, a espacios y tiempos infinitos, donde las cosas no son lo que parecen, sino que tienen una apariencia simbólica. El pintor más famoso de esta corriente artística es sin Salvador Dalí, sin olvidar a personajes como Leonora Carrington, Tanguy, Lans, Matta y Paalen, entre otros.

Pop Art.- Estos artistas integran la pintura a los elementos culturales, mezclan el arte con las imágenes de la publicidad, el cómic, es una crítica al consumismo. Andy Warhol, “*consiguió con su estrategia de apropiación de iconos de glamour un lugar preeminente en la memoria colectiva de las generaciones posteriores a los años sesenta. Los mass media, sus personajes y*

sus métodos de reproducción gráfica ordenaron forma y contenido en las manifestaciones de esta nueva generación crítica con los métodos y la doctrina estética del expresionismo abstracto".[9]

Hiperrealismo. - "*Técnica aparecida en Norteamérica hacia 1966, como evolución del nuevo realismo. Su característica fundamental es la ampliación de la realidad a gran escala*".[10] Entre los más destacados representantes de este estilo se encuentran Steve Hanks, Modesto Trigo, Arvid, Bernardi Gjertson, Ulibin, Watwood y Cazorla.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Elige diez obras pictóricas de diferentes estilos y realiza un ejercicio de valoración siguiendo las siguientes etapas:

Nivel iconológico.

1. Imagen de la obra. Coloca la imagen de la obra.
2. Ficha Técnica: Título, autor, año de producción, y técnica con la que fue realizada.

Nivel pre iconográfico

3. Describe los objetos representados en la obra, tratando de identificar aquellos que consideres relevantes y a partir de éstos trata de deducir el tema de la obra.

Nivel Iconográfico

4. Investiga sobre el contexto histórico y cultural de la obra, eventos, costumbres, tecnologías que se produjeron durante la vida del autor.
5. Identifica la corriente artística a la que pertenece la obra.
6. Observa la composición y describe la manera en que están organizados los elementos en el espacio.
7. De los objetos representados trata de identificar la temática o si son portadores de algún contenido simbólico.

[9] www.documentarte.com/html/unaobra.phtml?codigo=978
[10] http://artespana.nosdomains.com/nicaso/glosario2.html

Nivel Iconológico

8. Investiga en algunas fuentes (literarias, imágenes, etc.) a partir de los elementos y temas que identificaste en la obra, sus posibles significados.
9. Concluye con una opinión sobre la obra que elegiste, ahora que sabes más sobre la misma.

MURALISMO Y GRABADO EN MÉXICO

- GRABADO

"*La historia del grabado en México se remonta al año 1826, cuando el conde italiano Claudio Linati introdujo a nuestro país la técnica de la litografía. Un poco más tarde, en 1895 José Guadalupe Posada hizo lo mismo con el grabado en zinc, en el que trabajó prácticamente el resto de su vida, pues con su habilidad y su arte, el medio se prestaba a una mayor rapidez de ejecución*"[11].

JOSÉ GUADALUPE POSADA.

Nace el 2 de febrero de 1852 en la Ciudad de Aguascalientes, en el barrio de San Marcos. Desde muy temprana edad mostró su afición por el dibujo, durante su adolescencia trabajo en la escuela de su hermano apoyándolo con algunas labores docentes, mientras sus discípulos estudiaban él se ponía a dibujar, generalmente los dibujos que venían en las barajas, también dibujaba a los niños del plantel.

A los diecinueve años Posada participa con algunos grabados de índole política para el periódico *El Jicote* con el que tienen mucho éxito. Pedroza es su maestro y le enseña el arte del grabado, que utiliza para realizar sus primeras caricaturas y algunas viñetas para las cajetillas de cigarros y cerillos. También hace grabados con imágenes religiosas y de espectáculos.

En mayo de 1972, Pedroza y Posada se mudan al estado de Guanajuato y se establecen en León, en ese periodo Posada realiza algunos trabajos en litografía entre las que se pueden mencionar el *Señor de la Salud*, *Nuestra señora de Guadalupe del Chorro* y la *Madre S.S. de la Luz*. Trabaja como profesor de litografía por cinco años, en la Escuela Preparatoria de León,

[11] https://coleccionblaisten.blogspot.com/2011/06/breve-historia-del-grabado-en-mexico.html

pero continúa con su trabajo en el taller. Durante su estancia en ese estado, Posada elaboró muchos trabajos comerciales, pero no dejó del lado su pasión por el periodismo en donde refleja al pueblo de México, representa con su trabajo la indignación que sentía ante las muertes provocadas por los rurales, los abusos por parte del gobierno de Porfirio Díaz, el machismo, la desigualdad y el hambre.

En 1888 la Ciudad de León sufre una de las peores inundaciones de su historia y esto obliga a Posada a trasladarse a la Ciudad de México, instalando su taller en la calle de Moneda, en el Centro Histórico anunciándose como Litografía J.G. POSADA en ese tiempo conoce al grabador Manuel Manilla quien le presenta a Antonio Vanegas su patrón, a partir de ese momento Posada se dedica totalmente a realizar grabados para diferentes periódicos y revistas. Posada realizó hasta 15,000 grabados a lo largo de su vida.

Los grabados de Posada generalmente representan escenas en donde los personajes son esqueletos de seres humanos, siendo el personaje más conocido la figura de la Catrina, personaje que sigue teniendo una gran popularidad, sobre todo en el "Día de Muertos", fecha muy especial en las tradiciones de la sociedad mexicana. Además, en la obra de este importante grabador se encuentran estampas populares que expresan las diferencias tan marcadas entre los obreros, campesinos, la gente común, con la clase rica y la gobernante.

LEOPOLDO MÉNDEZ

Nace en la Ciudad de México, en 1902, fue parte de una familia que se dedicaba al comercio, tuvo 7 hermanos y trabajaban en una tienda que se encontraba en un poblado llamado *El Oro*, sin embargo, quien fungía como presidente municipal del lugar, quemó la tienda, obligándolos a él y su familia a emigrar viviendo con su tío. Leopoldo cursa la educación primaria en la que inicia su carrera artística haciendo dibujos de Venustiano Carranza como un homenaje a dicho personaje y tiene la oportunidad de estar presente cuando el Ejército Constitucionalista entra a la Ciudad de México, el 20 de agosto de 1914.

En 1917, Leopoldo ingresa a la Academia de San Carlos en la que tiene como maestros a Saturnino Herrán, Ignacio Rosas y Francisco de la Torre entre otros, sin embargo, no permanece por mucho tiempo en esta institución porque en 1920 se reabren las escuelas de pintura al aire libre y él se va a estudiar a la de Chimalistac.

Leopoldo Méndez vivió y recreó las injusticias del gobierno de Porfirio Díaz a través de sus grabados. En 1921 forma el grupo de *Los Estridentistas* al lado de Manuel Maples Arce, German Cueto, Ramón Alva, entre otros; quienes se oponían a que el arte fuera convencional y se quedara sólo como algo académico. Colaboró en la revista *Horizonte*, en el periódico 30-30, participo con grabados y dibujos en la *Revista Cultural Norte,* en el Estado de Veracruz. Fue cofundador del Taller de la Gráfica

Popular en el año de 1937, en el que trabajo haciendo grabados en favor de la lucha socialista, denunciando los abusos de los poderosos y las injusticias de un sistema capitalista que oprime a las clases más desprotegidas

En 1932 fue nombrado jefe de la Sección de Dibujo del Departamento Bellas Artes de la Secretaria de Educación Pública. Leopoldo Méndez participó en la creación de algunas organizaciones de artistas que creían en el arte del mensaje político. Creía firmemente que el arte debía usarse como un arma en la lucha social en contra del capitalismo.

Trabajó también haciendo grabados para la industria del cine. A partir de 1947 y hasta 1966 intervino en varios filmes como “Río Escondido” (1947), “Pueblerina” (1948), “Un día de vida” (1950) y “Un dorado de Pancho Villa” (1959) del director Emilio el Indio Fernández; “El rebozo de Soledad” (1952), “Macario” (1959) y “Rosa Blanca” (1951) de Roberto Gavaldón: “Raíces” (1953) de Benito Alazraqui; y la “Rebelión de los colgados” (1954) de Alfredo Crevena y Emilio el indio Fernández.

Leopoldo Méndez, está considerado como uno de los más importantes exponentes de la técnica del grabado, realizó innumerables piezas, muchas de las cuales formaron parte de la colección personal de arte del escritor Carlos Monsiváis y hoy, del acervo del Museo del Estanquillo.

- **MURALISMO**

“¿Qué es el muralismo en el arte?

*El **Muralismo** fue un movimiento artístico que surgió en México en la década de 1920. ... El **muralismo** se distinguió por tener un fin educativo que pretendía difundir parte de la cultura y vida mexicana a un público masivo, por lo que la mayoría de las obras se realizaron en las paredes de edificios públicos”*[12].

Los principales muralistas mexicanos fueron:

JOSÉ CLEMENTE OROZCO

[12] http://museopalaciodebellasartes.gob.mx/muralismo-mexicano/

Nace en Zapotlán el Grande, en Jalisco, el 23 de noviembre de 1883, a los dos años se traslada junto con su familia a la Ciudad de México. En 1897 ingresa a la Escuela Nacional de Agricultura de San Jacinto presionado por su familia quienes querían que tuviera un ingreso fijo, pero la abandona. Ingresa a la Escuela Nacional Preparatoria y estudia como alumno irregular, por las noches, en la Academia de San Carlos.

En la Academia había problemas porque los alumnos no estaban de acuerdo con los métodos de enseñanza de sus maestros y en 1911 estalla una huelga en la que participan varios artistas como el Dr. Atl (Gerardo Murillo), José Clemente Orozco y Francisco de la Torre Raziel Cabildo. La huelga de la Academia duró dos años, triunfó y los alumnos lograron que sus demandas fueran escuchadas. Sin embargo, en febrero de 1913 asesinan al entonces Presidente de México, Francisco I. Madero, lo que obliga a algunos artistas, entre ellos José Clemente Orozco, Siqueiros y el Dr. ATL, a unirse al Constitucionalismo, movimiento que influyó en el arte que Orozco desarrollaría posteriormente.

De 1911 a 1916 colabora como caricaturista en las publicaciones *El hijo del Ahuizote* y *La Vanguardia,* en las que utiliza como técnica la acuarela y representa pasajes de la vida en los barrios bajos en la capital. En 1916 Orozco presenta su primera exposición en la Librería *Biblos* en la Ciudad de México, la nombra *La Casa de las lágrimas* y en ella, muestra más de cien acuarelas y dibujos que hacen referencia a la vida de las prostitutas y que sirve como una crítica social. Viaja a Estados Unidos en 1917 y desafortunadamente un trabajador de la aduana destruye muchos de sus dibujos, por considerarlos pornográficos. En 1922 es invitado por el entonces Secretario de Educación Pública, José Vasconcelos, para pintar murales en diferentes edificios, comenzando por el de la Escuela Nacional Preparatoria, en el patio de la escuela el tema es la Revolución Mexicana y en las escaleras la fusión entre los españoles y la raza indígena.

Desafortunadamente la crudeza con la que Orozco pintaba no fue del agrado de las autoridades, quienes detuvieron el trabajo del artista y lo enviaron, en el año de 1925, a pintar un mural en la Escuela Industrial de Orizaba que nombró *Revolución Social*. Poco después, regresó a la Ciudad de México y como necesitaba dinero, pintó el mural al que llamó *Omnisciencia* en la Casa de los Azulejos, ubicada en la calle Madero, en el Centro Histórico. En 1927 le es retirado el apoyo por parte del gobierno y Orozco viaja a Estados Unidos, se instala en Nueva York y es ayudado por la escritora Alma Reed. Estando allá pinta varios murales: *El Prometeo* en el Pomona College de Claremont, en California, en la New School for Social Research, de Nueva York, también pintó un mural en la Biblioteca Baker del Darmont College en Hanover, el tema fue el pasado indígena y español y el presente de violencia.

En el año 1934 realiza el mural titulado *Catarsis,* en el Palacio de Bellas Artes. De 1936 a 1939 se traslada a Guadalajara y pinta a Miguel Hidalgo y Costilla, en el Palacio de Gobierno.

En 1941 desarrolla una alegoría en la que muestra a la Patria Mexicana montando el jaguar de la violencia ancestral y escenas de fusilamientos de la Biblioteca Gabino Ortiz, en Jiquilpan de Juárez, Michoacán. Cuatro años después, en 1945, pinta los desmontables del Turf Club.

En 1948 pintó *El Juárez redivivo*, en el Museo Nacional de Historia en el Castillo de Chapultepec y los famosos murales de la Cámara de Diputados en el Estado de Jalisco, pintó a Miguel Hidalgo y Costilla, firmando el decreto de la liberación de los esclavos, obra que terminó en 1949.

DIEGO RIVERA.

Nació en Guanajuato el 8 de diciembre de 1886, Su familia se trasladó años después a la Ciudad de México, lo que le permitió ingresar a la Academia de San Carlos y estudiar en el taller del artista José Guadalupe Posada. Fue discípulo de José María Velasco, Santiago Rebull y Félix Parra. En 1907 recibió una beca por parte del gobernador de Veracruz para ir a estudiar a Europa, después se traslada a París donde conoce a grandes pintores como Cézanne, Renoir, Matisse y Gauguin, en ese mismo año se hace amigo de Pablo Picasso y de Modigliani, quienes lo introducen en el estilo cubista.

Diego Rivera regresa a México, se encuentra con un pueblo luchando por mejorar sus condiciones de vida, lleno de sufrimiento y esperanza. Se inicia con el uso de una pintura clasicista, pero después de la Revolución de 1910 y del renacimiento de la cultura local-popular en México, recupera las coloridas formas del pasado precolombino y los momentos más significativos de la historia mexicana revolucionaria como: la tierra, el campesino, el trabajo, las costumbres las características y los movimientos populares, además de la importancia de las nuevas tecnologías en beneficio de la humanidad.

Hacia 1922, José Vasconcelos, siendo Secretario de Educación Pública, lo invita para decorar el Anfiteatro Bolívar del Antiguo Colegio de San Ildefonso. Su primer mural que lleva por nombre: "*La Creación*", lo realiza con una técnica llamada encáustica (técnica a base de resina de copal emulsionada con cera de abeja y una mezcla de pigmentos fundidos con fuego directo.) en ese mismo año ingresa al Partido Comunista Mexicano.

Entre 1923 y 1926 pintó 124 frescos en el Antiguo Convento de la Encarnación, que actualmente es la Secretaría de Educación Pública, en el que se dedica a diferentes temáticas como las artes, las fiestas, los festivales populares y la actividad intelectual.

Diego Rivera plasma en sus murales los sucesos y las ideas de la Revolución Mexicana, generalmente utilizaba la técnica del fresco. En el año de 1930 expuso su pintura en la Ciudad de Nueva York donde lo contrataron para realizar unos murales en el Instituto de Arte de Detroit y en el Rockefeller Center donde pintó su famoso mural *El Hombre en la encrucijada,* por el que recibió muchas críticas y que fue destruido, al parecer porque tenía un dibujo que se parecía mucho a Lenin; sin embargo, en 1931 lo reprodujo en el Palacio de Bellas Artes.

En 1935 pinta las paredes que rodean la escalera monumental del Palacio Nacional, en donde hace una interpretación histórica del México de hoy y el de mañana, describe desde la época precolombina hasta el gobierno del general Lázaro Cárdenas. Pinta además los murales del corredor del Palacio, pero no los termina.

En 1940 se traslada de nueva cuenta a Estados Unidos, en donde pinta un fresco en el *Arts Auditorium* de San Francisco que representa la Cultura del Porvenir. En 1944 regresa a México y realiza dos murales en el Instituto Nacional de Cardiología y para 1947, pinta el fresco para el Hotel del Prado titulado *Sueño de una tarde dominical en la Alameda*, en el que describe a personajes de la vida metropolitana.

En 1952, Diego Rivera realiza dos grandes murales hechos en mosaico, uno en la fachada del Teatro Insurgentes y el otro en el Estadio de Ciudad Universitaria llamado *La Universidad, la familia y el deporte en México,* en el que se pueden observar a dos aves que hacen referencia al escudo de la Universidad Nacional Autónoma de México, el águila mexicana y el cóndor andino que con sus alas cubren a la familia.

DAVID ALFARO SIQUEIROS

Siqueiros nace en Santa Rosalía en Ciudad Camargo, Chihuahua en diciembre de 1896. Uno de los mayores deseos de su padre era que éste se convirtiera en Jesuita y trataba de inculcárselo llevándolo a las bellas iglesias. A su padre le gustaba el arte religioso y sabía mucho acerca del tema, por lo tanto, puede considerarse como uno de sus primeros maestros en la cuestión artística. Siqueiros empieza a pintar desde niño, participa en los concursos de dibujo del Colegio Franco - Inglés y fue ahí precisamente donde lo nombraron el *Príncipe papeles* porque pintaba de manera muy estilística y elegante.

Permanece en el ejército del Estado de Jalisco, mientras el coronel Diéguez lo gobierna de 1907 a 1910, allí se une a un taller colectivo donde charlaban acerca de servir a la Revolución, sobre las culturas antiguas y sobre algunos de los estilos pictóricos como el *impresionismo*, el *fauvismo*, el *expresionismo* y el *dadaísmo*. En el año de 1911, Siqueiros ingresa a la Academia de San Carlos, que en aquel entonces se llamaba Escuela Nacional de Bellas Artes, en donde tiene como maestros a Saturnino Herrán, Carlos Lazo y German Gedovius, entre otros. En ese año la Academia atravesaba por momentos complicados porque los alumnos no estaban de acuerdo en que los profesores les enseñaran a hacer copias de los modelos, en lugar de hacer que surgiera su creatividad. Los alumnos de la Academia anhelaban cambios en la dirección de la educación que recibían y uno de los primeros artistas que los incitó al movimiento fue el Dr. Atl, quien los influyó con sus ideas revolucionarias, anarquistas y socialistas. Siqueiros contaba con tan solo 14 años de edad cuando inicia su etapa huelguista.

Para 1913 Siqueiros se separa de su padre y hace de la *Escuela al aire libre de Santa Anita*, su segundo hogar, ahí conoce al escultor José Fernández Urbina quien lo apoya económicamente, en ese entonces comienza a pintar de manera impresionista y al natural. Un año después se hace seguidor del Dr. Atl y sus ideas. Atl es jefe de propaganda de Venustiano

Carranza y se enlista en el Ejército Constitucionalista. Siqueiros se va con él a Orizaba, Veracruz, junto con artistas como José Clemente Orozco y José Escobedo, entre otros y empiezan a editar el periódico *La Vanguardia*.

En el año 1921, Siqueiros está en Europa junto a Diego Rivera quien lo motiva para regresar a México. En 1922 pinta en la Escuela Nacional Preparatoria, Siqueiros utiliza la encáustica para el mural llamado *Los Elementos*, en ese tiempo también realiza los murales de *Los mitos y el entierro de un obrero sacrificado*. En 1924 participa en la publicación *El Machete,* que era parte del Sindicato de Obreros, Técnicos, Pintores y Escultores, en dicha publicación aparecieron muchos grabados de José Clemente Orozco, Siqueiros y Xavier Guerrero. En 1925 cuando entra como Secretario de Educación Pública, José Manuel Puig, decide retirarle el apoyo a José Clemente Orozco y a Siqueiros quien no pudo terminar el mural *Llamado a la libertad,* motivo por el cual Siqueiros deja de pintar por un tiempo y se dedica por completo a la política, participa de manera activa en varias huelgas y se vuelve representante de los trabajadores de la Federación Minera y la Confederación Obrera de Jalisco.

David Alfaro Siqueiros fue sobre todo un revolucionario tanto en el campo de la pintura como en el de la vida. Más revolucionario que Rivera y Orozco en la manera de pintar pues empleó nuevas técnicas, herramientas y colorantes, investiga nuevos materiales y elige utilizar resinas sintéticas que poseen colores más brillantes y hay más variedad de tonos. como lo puedes apreciar en los murales realizados en la Torre de Rectoría de Ciudad Universitaria y en el Polyforum en el Hotel de México que fue su último mural, en una superficie de más de 8 mil metros cuadrados, el tema es *La Marcha de la Humanidad en la Tierra hacia el Cosmos, Miseria y Ciencia*, compuesto de doce paneles presentando la obra pictórica hacia el exterior, es decir, que la gente que transita por la avenida de los Insurgentes, de la Ciudad de México, puede apreciar la pintura monumental.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Muralismo y Grabado en México.

Con esta actividad resumirás lo más relevante de cada uno de los artistas representantes del grabado: José Guadalupe Posada y Leopoldo Méndez, además de los máximos representantes del muralismo mexicano: José Clemente Orozco, David Alfaro Siqueiros y Diego Rivera,

Desarrollo:

Diseña una infografía seleccionando una obra de cada uno de los artistas, desarrollando las siguientes etapas.

Nivel iconológico.

1. Imagen de la obra. Coloca la imagen de la obra.
2. Ficha Técnica: Título, autor, año de producción, y técnica con la que fue realizada.

Nivel pre iconográfico

3. Describe los objetos representados en la obra, tratando de identificar aquellos que consideres relevantes y a partir de éstos trata de deducir el tema de la obra.

Nivel Iconográfico

4. Investiga sobre el contexto histórico y cultural de la obra, eventos, costumbres, tecnología.
5. Observa la composición y describe la manera en que están organizados los elementos en el espacio.
6. De los objetos representados trata de identificar la temática o si son portadores de algún contenido simbólico.

Nivel Iconológico

7. Investiga en algunas fuentes (literarias, imágenes, etc.) a partir de los elementos y temas que identificaste en la obra que te permitan deducir sus posibles significados.
8. Concluye con una opinión sobre la obra que elegiste, ahora que sabes más sobre la misma.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN O DE AUTOEVALUACIÓN

1. La pintura rupestre se desarrolló principalmente en: (   )

a) América.

b) Asia.

c) Europa.

2. Una de las características del arte Románico son: (   )

a) su decoración es escultórica.

b) fachadas con influencia Helénica.

c) se pintan muros y bóvedas.

3. Una de las características del arte Gótico: (   )

a) manejo de la luz y el color en el vitral.

b) manejo de la perspectiva.

c) la influencia del arte Bizantino.

4. Surge el Renacimiento en el siglo: (   )

a) XIX.

b) XII.

c) XV.

5. Se caracteriza el Renacimiento por: (   )

a) el estudio del arte Bizantino.

b) el estudio del arte clásico.

c) el estudio del arte egipcio.

6. Dos personajes importantes del Renacimiento: (   )

a) Newton y Arquímedes.

b) Pitágoras y Euclídes.

c) Leonardo y Miguel Ángel.

7. Obra de las más importantes de Miguel Ángel: (   )

a) las pinturas de la capilla Sextina.

b) la última cena.

c) el entierro del Conde Orgaz.

8. Una de las obras maestras de Leonardo: (   )

a) la tumba del Papa Julio II.

b) la última cena en Santa María de las Gracias.

c) la Venus.

9. En el Siglo XIX surgen tres importantes corrientes en el arte que son: (   )

a) Romanticismo, Naturalismo e Impresionismo.

b) Cubismo, Surrealismo y Naturalismo.

c) Romanticismo, Existencialismo, Impresionismo.

10. El representante más importante del cubismo fue: (   )

a) Mondrian.

b) Cezanne.

c) Pablo Picasso.

11. El Surrealismo aparece en la pintura con: (   )

a) Kleé.

b) Gropius.

c) Salvador Dalí.

12. ¿Quién fue el inspirador del fauvismo? (   )

a) Matisse.

b) Goya.

c) Degas.

13. ¿El muralismo en México se inicia en (   )

a) 1910

b) 1920

C) 1930

14. En 1935 pinta las paredes que rodean la escalera monumental del Palacio Nacional (   )

a) David Alfaro Siqueiros

b) Diego Rivera

c) José Clemente Orozco

15. Leopoldo Méndez a través de sus grabados vivió y recreó las injusticias del gobierno de (   )

a) Victoriano Huerta

b) Venustiano Carranza

c) Porfirio Díaz

Para comprobar que las respuestas son las correctas, lee nuevamente los temas a los que corresponde cada pregunta. Lleva a cabo un porcentaje de los aciertos y errores para conocer el grado de aprendizaje que alcanzaste en esta unidad.

FUENTES CONSULTADAS

Acha, J. (2007). *Expresión y Apreciación Artísticas*. Trillas. México.

Acha, J. (2008). La apreciación artística y sus efectos. México: Trillas.

Calabrese Omar, (1993). "*Cómo se lee una obra de arte"*, Ed. Cátedra Madrid.

Carrillo Azpeitia, Rafael, (1981). "*Pintura Mural de México. La época Prehispánica, el Virreinato y los grandes artistas de nuestro siglo*". Panorama Editorial, S.A. Edición exclusiva para el Ejército Mexicano, México.

Crespo Fajardo, José Luis. (2012). Estudios sobre arte y comunicación social. México: Global.

Fernández Arenas J. (1990). "*Teoría y Metodología de la Historia del Arte*". Barcelona: Antthropos.

Figueroa, Antonio, (2000). "*Historia del Arte"*, México, Mc Graw Hills.

Gallego, García Raquel, (2006). "*Historia del Arte"*, 2º bachillerato, España, Editex, Humanidades y Ciencias Sociales/Arte.

Gombrich, E.H. (2007). "*La historia del arte*", Barcelona: Debate.

Gompertz, Will. (2013). ¿Qué estas mirando?: 150 años de arte en un abrir y cerrar de ojos. Barcelona: Penguin Random House.

Jenny, Peter. (2013). La mirada creativa. Barcelona. Editorial Gustavo Gili, quinta edición.

Lambert, S. (1996). "*El Dibujo Técnicas y Utilidad*". Barcelona: Ediciones Internacionales Universitarias.

Lozano Fuentes, José Manuel, (1998). "*Historia del Arte"*, España, CECSA.

Lozano, Luis Martin. (2007). "*Diego Rivera Obras Completas*". México. Verlag.

Monsiváis, Carlos. (2002). "*Leopoldo Méndez y su tiempo*". México, Conaculta, Edit. RM.

Posada, José Guadalupe. (2013). Edición Conmemorativa. México. Conaculta.

Posada, José Guadalupe. (2020). "*Buril y Vitriolo. El bailecito de la muerte*". México. Edit. Pepitas de calabaza.

Reyes Palma, Francisco. (1994). "*Leopoldo Méndez. El oficio de grabar*". México. Conaculta/Colección de Arte Mexicano.

Rose-Marie & Riner Hagen (2005). "*Los secretos de las obras de Arte*". (ed. 2). Madrid: Taschen.

Saizar, Consuelo. (2010). "*José Clemente Orozco. Pintura y Verdad*". México, Educal.

Subirats, Eduardo. (2018). "*El muralismo mexicano*". México. Fondo de Cultura Económica.

Susan, Woodford, (2011). "*Cómo mirar un cuadro"*, Edit. Gustavo Gili, México.

Trueba Lara, José Luis. (2016). "*Muro y Mito. Murales de la Ciudad de México*". México, Artes de México.